HDI
HW 2KL3 Q

KE 31442

Digitized by Google

No 1880.

Digitized by Google

Digitized by Google

Elemente der Taktik

für alle Waffen

innerhalb der Bestimmungen für das Officier-Examen
der Königlich Preußischen Armee

von

BIBLIOTHEK
des
Herzogl. Braunschw.
Officier-Corps.

G. von Berneck,

Rittmeister und Mitglied der Ober-Militair-Examinations-Commission, Lehrer am Berliner Cadettenhause und an der vereinigten Artillerie- und Ingenieur-Schule.

Berlin, 1852.

Mittler's Sortiments-Buchhandlung
(A. Bath).

Digitized by Google

KE 31442

HARVARD
UNIVERSITY
LIBRARY
MAR 4 1955

Fines

Digitized by Google

Vorwort.

Es giebt viele und unter ihnen treffliche Werke über die Taktik, aus denen Belehrung und Anregung für weitere Studien zu schöpfen ist, aber fast alle setzen die Kenntniß der Elemente voraus und keins ist zur Grundlage der Vorbereitung für das preußische Officier-Examen ganz geeignet, weil eben der Standpunkt überall zu hoch ist und das formelle preußische Detail für alle Waffen fehlt.

Ein Versuch, die Elemente der Taktik, soweit deren Kenntniß durch die Anforderungen zum Officier-Examen bedingt ist, in gedrängter Kürze darzustellen, wird also zu entschuldigen sein. Der Zweck, welchen der Verfasser damit zu erreichen wünscht, ist der, daß durch den Gebrauch dieses Werkchens bei der Vorbereitung zum Examen viel Schreiben erspart und mehr Zeit zu Uebungen gewonnen werde, denn eine vieljährige Erfahrung hat ihn belehrt, daß in letztern allein der gute Erfolg liegt.

Figuren und Beispiele sind aus mehreren Gründen nicht gegeben worden. Erstere (die auch in den Reglements fehlen, welche darum doch deutlich sind) müssen durchaus selbst und oft gezeichnet werden, wenn sie zum Verständniß dienen sollen, Letztere wird sich kein Lehrer vorschreiben lassen. Auch der unnöthige Anwachs und die Vertheurung des Buches waren zu vermeiden.

Digitized by Google

Detail über Ausrüstung, Verpflegung u. s. w., überhaupt Alles, was bestimmungsmäßig andern Disciplinen zugewiesen ist, hat keine Aufnahme finden können.

Da die Anforderungen zum Officier-Examen auf den nächsten Wirkungskreis des Subaltern-Officiers berechnet sind, so bieten die „Elemente der Taktik" auch noch den jüngern Kameraden für alle taktischen Leistungen im Frieden und im Kriege, welche ihnen in der eigenen Waffe oder in Verbindung mit andern Waffen zufallen, kurz zusammengestellt die Grundsätze, nach denen sie auszuführen sind.

Den Herren Officieren der Landwehr besonders dürften sie vielleicht in dieser Beziehung Dienste leisten.

Der Verfasser übergiebt seine Skizze zur nachsichtsvollen Aufnahme der Oeffentlichkeit, sie enthält eben nur die **Elemente der Taktik**, auf welche erst ein weiteres Studium dieser für den praktischen Beruf des Soldaten wichtigsten Wissenschaft zu begründen ist.

Digitized by Google

Inhalt.

Seite

Einleitung.

Allgemeine Begriffe.

§. 1. Vom Kriege und seinen Erfordernissen 1
§. 2. Kriegführung 1
§. 3. Kriegswissenschaften. — Taktik. Strategie 2
§. 4. Heeres-Organisation 4
§. 5. Anforderungen an Soldaten 5
§. 6. Truppengattungen 5

Grundriß der Organisation des Preußischen Heeres 6

1. Beschaffung der Truppen 7
2. Formation 9
3. Erhaltung 11

Taktik.

Specielle Begriffe.

§. 1. Theile der Taktik 13
§. 2. Taktische Gliederung der Truppen 13
§. 3. Grundbedingungen 14
§. 4. Aufstellung 14
§. 5. Bewegung 15
§. 6. Gefecht 16
§. 7. Geschlossene Fechtart 16
§. 8. Zerstreute Fechtart 16
§. 9. Gefechtsbedingungen 17

Digitized by Google

Seite
§. 10. Offenſive und Defenſive 17
§. 11. Formen des Angriffs 18
§. 12. Weſen der Vertheidigung 20
§. 13. Mittel zum Gefecht 20
§. 14. Der Gegner 21
§. 15. Das Terrain 21
§. 16. Die Zeit 22
§. 17. Truppengattungen 22
§. 18. Skizze der Entwickelung der Taktik 24
§. 19. Gang der Gefechte neuerer Zeit 26
§. 20. Schlußbemerkungen über die neuere Kriegführung . . . 27

Erſter Theil.

Reine oder formelle Taktik.

Erſter Abſchnitt.

Niedere oder Elementar-Taktik.

I. Taktik der Infanterie.

Allgemeine Bemerkungen 29

A. Geſchloſſene Ordnung.

1. Aufſtellung.

§. 1. Linie und Colonne 30
§. 2. Aufſtellung in Linie 31
§. 3. Die Colonnen 32

2. Bewegung.

§. 1. Elementar-Bewegungen 34
§. 2. Evolutionen eines Bataillons 35

3. Gefecht.

§. 1. Grundbedingungen 40
§. 2. Feuergefecht 40
§. 3. Bajonnettkampf 41
§. 4. Verbindung des Fern- und Nahkampfs in geſchloſſener Ordnung 42

B. Zerſtreute Ordnung.

1. Aufſtellung (Formation der Schützenzüge).

§. 1. Aus der Linie 43
§. 2. Aus der geöffneten und geſchloſſenen Colonne 43

Digitized by Google

Seite

§. 3. Aus der Angriffs-Colonne 44
§. 4. Compagnie-Colonnen 44

2. Bewegung.

§. 1. Bildung der Schützenlinie 44
§. 2. Bewegungen der Schützenlinie 45
§. 3. Verstärkung, Verminderung, Ablösung 45
§. 4. Sammeln 46

3. Gefecht.

§. 1. Die einzelnen Schützen 46
§. 2. Die Führung 47

C. Verbindung der geschlossenen und zerstreuten Ordnung in den Gefechtsverhältnissen der Infanterie.

§. 1. Allgemeine Bemerkungen 48
§. 2. Infanterie gegen Infanterie 49
§. 3. Verwendung der Schützenzüge beim Bajonnettangriff . . 50
§. 4. Verwendung der Compagnie-Colonnen 51
§. 5. Verwendung der mit dem leichten Percussions-(Zündnadel-) Gewehr bewaffneten Truppen 52
§. 6. Verwendung der Büchsenschützen oder Jäger 53
§. 7. Infanterie gegen Cavallerie 55
§. 8. Infanterie gegen Artillerie 56

II. Taktik der Cavallerie.

Allgemeine Bemerkungen 57

1. Aufstellung.

§. 1. Stellung eines Trupps 58
§. 2. Die Escadron 58
§. 3. Das Regiment 60

2. Bewegung.

§. 1. Gangarten 62
§. 2. Elementar-Bewegungen 62
§. 3. Evolutionen eines Regiments 65

3. Gefecht.

§. 1. Grundbedingungen 70
§. 2. Geschlossene Fechtart 70
§. 3. Zerstreutes Gefecht 72

III. Taktik der Artillerie.

Allgemeine Bemerkungen 79

Digitized by Google

Seite

1. Aufstellung.

§. 1. Das einzelne Geschütz 80
§. 2. Die Batterie in Linie 80
§. 3. Colonnen einer Batterie 81

2. Bewegung.

§. 1. Gangarten 82
§. 2. Elementar-Bewegungen 82
§. 3. Evolutionen einer Batterie 83

3. Gefecht.

§. 1. Fechtart 85
§. 2. Verwendung der verschiedenen Kaliber der Feld-Artillerie . 85
§. 3. Placirung 86
§. 4. Feuern 87
§. 5. Protzen und Wagen im Gefecht 89
§. 6. Reitende Artilleristen zum Nahgefecht 89

Anhang.

Die Bedeckung der Artillerie 90

Zweiter Abschnitt.

Aus der höhern reinen Taktik.

§. 1. Verbundene Waffen 93
§. 2. Infanterie mit Cavallerie 93
§. 3. Infanterie mit Artillerie 94
§. 4. Cavallerie mit Infanterie 94
§. 5. Cavallerie mit reitender Artillerie 94
§. 6. Infanterie mit Fußartillerie gegen Cavallerie mit reitender Artillerie 95
§. 7. Verbindung der drei Waffen im Gefecht 95
§. 8. Ueber Schlachtordnung, ordre de bataille 96

Zweiter Theil.

Aus der angewandten Taktik.

I. Vom Terrain.

1. Terrain-Gestaltung, militairisch betrachtet.

§. 1. Recognosciren 98
§. 2. Formen des Terrains 98
§. 3. Einfluß des Terrains 99
§. 4. Militairische Gesichtspunkte beim Recognosciren 100

Digitized by Google

Seite

2. Das Terrain nach specieller Beschaffenheit.

A. Natürliche Bildung.

§. 1. Ebenen 100
§. 2. Höhen 101
§. 3. Thäler und Gründe. — Vertiefungen (Ravins) 102
§. 4. Gewässer. — Weichland 103
§. 5. Wälder 104

B. Terrain-Gegenstände künstlicher Bildung.

§. 1. Gebäude und bewohnte Orte 104
§. 2. Communicationen 105
§. 3. Hindernisse 105

C. Defileen 106

Schlußbemerkungen 106

II. Von den Ortsgefechten.

§. 1. Allgemeine Verhältnisse 108
§. 2. Kampf um Höhen 110
§. 3. Kampf um Vertiefungen (Ravins) 111
§. 4. Kampf um kleinere fließende Gewässer und Weichland . . 112
§ 5. Waldgefechte 114
§. 6. Kampf um einzelne Gehöfte 119
§. 7. Dorfgefechte 121
§. 8. Defileegefechte 126
§. 9. Schlußbemerkungen 131

III. Der kleine Krieg.

Allgemeine Bemerkungen 132

1. Marschfelddienst.

§. 1. Ueber Märsche im Allgemeinen 134
§. 2. Rücksichten beim Marsch 134
§. 3. Vorbereitungen zum Marsch. — Quartiermachen . . . 136
§. 4. Marsch-Disciplin 137
§. 5. Sicherheitsmaaßregeln auf dem Marsche 138
§. 6. Avantgarde 138
§. 7. Seitendeckungen 143
§. 8. Arriergarde 143

2. Vorpostendienst.

§. 1. Zweck der Vorposten 146
§. 2. Quartiere 146

Digitized by Google

Seite

§. 3. Lager 147
§. 4. Die Vorposten 149
§. 5. Aussetzen der Vorposten 149
§. 6. Verhalten der Vorposten 152

3. Recognoscirungs- und Patrouillendienst.

§. 1. Vom Recognosciren allgemein 159
§. 2. Selbstständige Patrouillen 160
§. 3. Recognoscirungen 162

4. Vom Detachementskriege.

§. 1. Allgemeine Verhältnisse 164
§. 2. Stellungen 164
§. 3. Märsche der Detachements 165
§. 4. Gefechte der Detachements 166
§. 5. Ueberfälle 166
§. 6. Versteck und Hinterhalt 167
§. 7. Deckung eines Magazins 168
§. 8. Deckung von Arbeiten im Felde 169
§. 9. Deckung eines Transports und Angriff desselben . . . 169
§. 10. Fouragirungen und Requisitionen 172
§. 11. Durchschlagen abgeschnittener Detachements 172

5. Begriff des Partheigänger-Krieges . . 174

Anhang.

Kampf um Schanzen 176

Einleitung.

Allgemeine Begriffe.

§. 1. Vom Kriege und seinen Erfordernissen.

Krieg ist der gewaltsame Kampf zwischen Völkern und Staaten, auch zwischen feindlichen Partheien eines Staates. Er kann um verschiedener Ursachen willen geführt werden und daher eben so verschiedene politische Zwecke haben, sein allgemeiner und darum militairischer Zweck ist aber stets die Niederwerfung des Gegners. Dazu ist erforderlich: 1) Kriegsmaterial, 2) dessen Anordnung (Organisation) zu einer Kriegsmacht, und 3) deren Anwendung zum Kriegszweck (Kriegführung).

Das Kriegsmaterial besteht aus Streitkräften (Menschen) und Streitmitteln (beweglichen und unbeweglichen: Pferden, Waffen u. s. w., Fortificationen u. s. w.) Man unterscheidet es auch als Personal und Material, letzteres im engern Sinne. Die Verbindung Beider läßt Truppen entstehen, deren Gesammtheit in der Organisation das Heer bildet. Die Kriegsmacht eines Staates umfaßt außerdem noch Alles, was seine Hülfsquellen an Geld, Producten, Arbeitskräften, für den Krieg bieten oder was aus ihnen für diesen Zweck geschaffen wird, z. B. Festungen, Vorräthe, technische Anstalten, Pferdedepots u. s. w.

§. 2. Kriegführung.

Der Krieg, abgesehen von den politischen Verhältnissen, nur vom militairischen Gesichtspunkte aus betrachtet, soll so geführt werden, daß die Streitmacht des Gegners vernichtet, wenigstens dermaßen entkräftet wird, daß er den Widerstand aufgeben muß.

Digitized by Google

Dieser Kriegszweck wird erreicht durch den Sieg über das feindliche Heer und die Benutzung des Sieges bis zur Eroberung des feindlichen Landes und zur Beschlagnahme seiner Hülfsquellen. Die Kriegshandlungen, welche dazu führen, sind so vielfach zusammengesetzt und von so schwierig zu überschauenden und zu lenkenden Verhältnissen bedingt, daß eine Kunst zur Kriegführung gehört. Diese, die Kriegskunst, besteht darin, den Kriegszweck auf die sicherste und vortheilhafteste Art zu erreichen.

Operation heißt allgemein Unternehmung, doch nennt man vorzugsweis diejenigen Kriegsunternehmungen Operationen, welche auf eine Entscheidung des Krieges hinwirken. Sie werden vorbereitet, unterstützt und gesichert durch andere, an sich geringere, Leistungen, welche aber für die Erreichung des Kriegszweckes theils unentbehrlich sind, theils wesentlich dazu mitwirken. Hiernach unterscheidet man in der Kriegführung den großen und den kleinen Krieg.

Der große Krieg besteht in Unternehmungen, welche die Entscheidung herbeiführen sollen, der kleine Krieg in Dienstleistungen zur Sicherung derselben und in Unternehmungen, welche dem Feinde Abbruch thun, wodurch sie zwar nicht die Entscheidung bewirken, aber dieselbe erleichtern können. *)

Der große und der kleine Krieg stehen immer in Verbindung. Geringe Truppenkörper sind zwar zuweilen ausschließlich auf den kleinen Krieg angewiesen, und führen ihn dann selbstständig, aber die Hauptmacht muß ihre Operationen ebenfalls durch Dienstleistungen und Unternehmungen des kleinen Krieges sichern und unterstützen. — Der Theil des kleinen Krieges, welcher die Sicherung bezweckt, wird auch wohl Felddienst genannt. Richtiger sind darunter alle Dienstleistungen der Truppen im Kriege zu verstehen, welche in einer regelmäßigen oder häufigen Wiederkehr eintreten.

§. 3. Kriegswissenschaften. — Taktik. Strategie.

Die Kriegskunst ist im Laufe der Zeiten vielen Einflüssen unterworfen gewesen, sowohl nach den Nationalitäten und Kriegs-

*) Es scheint ein zu enger Begriff, den kleinen Krieg nur auf die Unternehmungen der Detachements und Partheien zu beschränken. Diese führen zwar den kleinen Krieg nur, aber die zu den Hauptschlägen des großen Krieges bestimmten Truppen führen ihn auch, neben dem großen.

Digitized by Google

schauplätzen, als auch nach den verschiedenen und verbesserten Kriegsmitteln, sie ist also in ihrer Anwendung veränderlich. Die Geschichte der Kriegskunst stellt den Gang ihrer Entwickelung dar bis auf den Standpunkt der Gegenwart; sie nimmt ihre Thatsachen aus der Kriegsgeschichte, welche den Verlauf und Zusammenhang der Kriegshandlungen schildert.

Bei aller Veränderlichkeit der Kriegskunst hat man doch gewisse feste Grundsätze (Principien) für sie aufgestellt, sie also wissenschaftlich behandelt und dadurch eine Theorie oder Wissenschaft des Krieges begründet. Diese ist hervorgegangen aus den Erfahrungen der Praxis und entwickelt sich aus ihnen immer weiter, sie ist die Lehre von den Kriegsmitteln und der Kriegführung und hat sich nach ihrem Gegenstande in mehrere Zweige getheilt. Streng genommen giebt es nur wenig eigentliche Kriegswissenschaften, aber für die militairische Gesammtbildung sehr viel Hülfsdisciplinen.

Die Lehre von den Kriegsmitteln in ihren verschiedenen Zweigen gehört nicht in das hier abzuhandelnde Pensum, dies hat es nur mit einem der beiden Theile zu thun, in welche die Lehre von der Kriegführung zerfällt. Wie aber die verschiedenen Kriegswissenschaften überhaupt vielfach in einander greifen und sich nicht mit mathematischer Schärfe sondern lassen, so ist es auch insbesondere mit den beiden Theilen der Lehre von der Kriegführung, die als Taktik und Strategie bezeichnet werden.

Die Taktik oder Truppenlehre handelt von der Verwendung der Truppen zum wirksamen Erfolge der Waffen, also zum Sieg im Gefechte; die Strategie oder Feldherrnwissenschaft von der Anordnung der Operationen und Schlachten zur Entscheidung des Krieges.

Beiden gemeinschaftlich sind die Grundbeziehungen aller Kriegsthätigkeit der Truppen: Aufstellung, Bewegung, Gefecht. Nur die Geltung für den Kriegszweck unterscheidet sie. Diesen verfolgt die Strategie als Kriegsleitung, welche die Richtung und die entscheidenden Punkte für die Unternehmungen angiebt und auch deren Ausführung lenkt. Die Taktik giebt der Strategie die Mittel, indem sie die Truppen nach den gegebenen Punkten bewegt, dort aufstellt und den Schlag selbst durch die Waffen unternimmt. Den Gegner trifft die taktische Wirkung

Digitized by Google

unmittelbar, während eine strategische, d. h. für den Kriegszweck (vergl. §. 2.) förderliche, Wirkung schon mittelbar durch Aufstellungen und Bewegungen, welche entweder des Feindes wichtigste Punkte bedrohen oder die eigenen decken, erreicht werden kann. Hiernach giebt es taktische und strategische Positionen und Operationen. Taktik und Strategie bedingen und ergänzen sich gegenseitig, sind also nicht scharf zu trennen. Denn wie bei allen strategischen Operationen auch Rücksichten auf Formation, Marschordnung, Waffengebrauch, d. h. taktische Rücksichten zu nehmen sind, so wird die taktische Ausführung wieder durch die Rücksicht auf den Kriegszweck, d. h. strategische Rücksicht, bestimmt, oft auf Punkten, welche für den bloßen Sieg im Gefecht nicht die günstigsten sind. *)

§. 4. Heeres-Organisation.

Das Heer, Werkzeug der Kriegführung, ist als eine organische Gesammtheit aufzustellen, welche für den Gebrauch in jeder Beziehung tüchtig, passend gegliedert und durch die strengste Disciplin (Mannszucht) dem Kriegsherrn und allen Führern unbedingt gehorsam ist. Darauf muß die Heeresbildung oder Organisation berechnet sein. Sie wird auf Befehl des Kriegsherrn durch die oberste Militairbehörde, das Kriegsministerium, angeordnet und hat zu bewirken: 1) die Beschaffung der Truppen, 2) ihre Formation, 3) ihre Erhaltung.

Die Beschaffung geschieht, indem Mannschaften a) aufgebracht, b) ausgerüstet, c) ausgebildet werden. Die Formation hat die Truppen a) in Grundabtheilungen zusammenzustellen, b) diese zu Truppenkörpern zu verbinden, c) deren Befehligung einzurichten. Die Erhaltung bezieht sich auf die Zahl (Quantität) und Beschaffenheit (Qualität). Erstere wird erhalten durch Ersatz und Ergänzung, letztere durch Sorge für die Truppen in physischer, moralischer und intelligenter Hinsicht, verbunden mit der nöthigen taktischen Uebung und ebenfalls durch Sorge für das Material in ökonomischer und technischer Beziehung.

---

*) Die häufig gebrauchte Definition, Strategie lehre: wo — Taktik: wie, zu schlagen, reicht nicht ganz aus, da auch bei dem Wie oft die Strategie mitspricht.

Digitized by Google

§. 5. Anforderungen am Soldaten.

Der Soldat bedarf an physischen Eigenschaften: Gesundheit, Kraft, Gewandheit, Ausdauer u. s. w., an geistigen Fähigkeiten: Denkvermögen, Fassungskraft, Urtheil, Umsicht, Geistesgegenwart, Schlauheit u. s. w., an moralischen Tugenden: Ehrgefühl, Muth, Entschlossenheit, Tapferkeit, Kaltblütigkeit, Festigkeit, Liebe zum Kriegsherrn und zum Vaterlande, Gehorsam und unerschütterliche Treue.

Der moralische Werth der Mehrzahl in einer Truppe erzeugt den Geist derselben, dessen Grundpfeiler die Disciplin ist. Diese muß durch alle Grade im strengsten Maaße aufrecht erhalten werden. — Jene Eigenthümlichkeiten sind individuell und national verschieden, sie lassen sich aber durch zweckmäßige Förderung bis zu einem gewissen Grade steigern. Die wahre Kraft einer Truppe liegt in der Verbindung all' dieser Eigenschaften der Einzelnen mit einer guten taktischen Ausbildung und fortgesetzten Uebung, zu welcher dann die Kriegserfahrung das beste Selbstvertrauen hinzufügt.

§. 6. Truppengattungen.

Seit den ältesten Zeiten hat es in den Heeren verschiedene Truppengattungen, auch Waffen genannt, gegeben, weil eine nicht für alle Kriegsverhältnisse ausgerüstet und geschickt sein kann. Die älteste Truppenart ist das Fußvolk oder die Infanterie, Hauptwaffe sowohl ihrer Zahl, als ihrer Eigenthümlichkeit nach, welche sie überall und fast unter allen Verhältnissen verwendbar macht. Dann kam Reiterei oder Cavallerie hinzu, welche im Mittelalter, durch besondere Umstände bevorzugt, eine Zeitlang Hauptwaffe war, ohne dazu in allen Lagen die Elemente zu besitzen. Seit Einführung der Feuerwaffen entstand eine dritte Truppengattung, die Artillerie. Durch alle drei geht der Unterschied von schweren und leichten Truppen, nach ihrer besondern Ausrüstung und Bestimmung (vergl. Spec. Begr. §. 17). Endlich kam noch eine vierte Truppenart, für Kriegsbauten und Einrichtung des Terrains zu militairischen Zwecken, hinzu: die Ingenieure und Pioniere.

Die drei erstern werden gewöhnlich fechtende Waffen genannt, aber auch die Pioniere sind im Minen-Kriege als solche zu betrachten.

Digitized by Google

Das Verhältniß der Stärke, in welchem die Waffen im Heere zu einander stehen, beruht, abgesehen von ihrem Werthe, auf den Hülfsquellen des Landes, dem Kriegsschauplatze, der Art der Kriegführung, und auf der Leichtigkeit der Erhaltung und Ergänzung, wobei auch die Kosten zu berücksichtigen sind. Man rechnet letztere für ein Bataillon von 800 Mann, eine Escadron von 150 Pferden und eine leichte Batterie von 8 Geschützen etwa gleich.

Nach jetzigem Princip beträgt — die Infanterie als Einheit genommen — Cavallerie ungefähr $\frac{1}{8}$ — $\frac{1}{6}$, Artillerie $\frac{1}{11}$, Pioniere $\frac{1}{70}$. Auf 1000 Mann Infanterie werden im Durchschnitt 3 Geschütze, auf 1000 Mann Cavallerie 4 reitende Geschütze angenommen

---

Grundriß der Organisation des Preußischen Heeres.

Kriegsherr: Seine Majestät der König.

Das Kriegs-Ministerium, unter einem Staats- und Kriegsminister, ist die oberste Militairbehörde, welche das ganze Heerwesen, den Befehlen Seiner Majestät gemäß, zu leiten und zu verwalten hat. Der Geschäftskreis ist auf zwei Departements und mehrere selbstständige Abtheilungen gewiesen, welchen von dem Büreau des Kriegsministers die betreffenden Arbeiten zugefertigt werden.

Die Departements sind: das allgemeine Kriegsdepartement und das Militair-Oekonomie-Departement. Ersteres zerfällt in 3 Abtheilungen: für die Armee-, Artillerie- und

---

Nach den Bestimmungen für den Unterricht ist den Dienst-Instructionen überwiesen: 1) die Formation und Stärke des preußischen Heeres mit seinen Unterabtheilungen, 2) die Rekrutirung, 3) die Militair-Gesetzgebung. Diese Punkte sind daher nur kurz hier berührt worden. Wo der Unterricht der Taktik mit der Dienst-Instruction in einer Hand liegt, werden sie bei der Organisation am besten gleich mit der nöthigen Ausführlichkeit abgehandelt.

Digitized by Google

Ingenieur-Angelegenheiten. Außerdem besteht noch die Abtheilung für die Marine- und die für die persönlichen Angelegenheiten mit der Geheimen Kriegs-Kanzlei. Das Militair-Oekonomie-Departement zerfällt in 4 Abtheilungen: für das Kassen- und Etatswesen; für die Natural-Verpflegungs-, Reise- und Vorspann-Angelegenheiten; für die Bekleidungs-, Feld-Equipage- und Train-Angelegenheiten; für das Servis- und Lazarethwesen. Außerdem sind noch dem Kriegs-Ministerium beigeordnet: die Abtheilung für das Invaliden-Wesen, für die Remonte-Angelegenheiten, das General-Auditoriat und die General-Militair-Kasse.

Das Kriegsheer besteht aus den stehenden Truppen (Garde und Linie) und der Landwehr ersten und zweiten Aufgebots. Die Truppengattungen sind: Infanterie (Musketiere — bei der Garde: Grenadiere — Füsiliere, Jäger und Schützen, die drei letztern leichte Infanterie); Cavallerie (schwere: Cuirassiere und Ulanen; leichte: Dragoner und Husaren); Artillerie (schwere — 12pfünder — und leichte Fuß- und reitende Artillerie), und das Ingenieur-Corps (Pioniere, bestehend aus Sappeurs, Pontonniers, Mineurs). Außerdem noch: das See-Bataillon.

1. Beschaffung der Truppen.

Die Dienstpflicht ist in Preußen allgemein, mit einzelnen Ausnahmen, geregelt durch das Gesetz vom 3. September 1814. Sie beginnt mit dem 20sten Jahre, bis zum 25sten Jahre gilt sie für das stehende Heer, bis zum 32sten für die Landwehr ersten Aufgebots, bis zum 40sten Jahre für die Landwehr zweiten Aufgebots. Nach 3jähriger Dienstzeit bei der Fahne werden die Mannschaften entlassen, und gehören dann noch 2 Jahre zur Kriegsreserve ihres Truppentheils. Der freiwillige Eintritt vor dem 20sten Jahre (nach dem 17ten) berechtigt zur Wahl der Truppe, von welcher jedoch die Annahme abhängt. Freiwillige auf ein Jahr müssen ein wissenschaftliches Examen vor der Departements-Commission ablegen und ihre Ausrüstung und Verpflegung selbst beschaffen. Das Avancement ist Jedem zugänglich, der sich dazu qualificirt und nach 6monatlicher Dienstzeit das Portepeefähnrichs-Examen besteht; 6 Monat nach der Ernennung dazu kann das Offizier-Examen abgelegt werden.

Digitized by Google

Die Aushebung geschieht alljährlich zur Ergänzung des Abgangs. Die Truppen haben eine Ersatz-Bedarfs-Nachweisung im Dienstwege an das Kriegs-Ministerium einzureichen, welches die Haupt-Bedarfsliste dem Ministerium des Innern übersendet. Von hier aus wird die Repartition auf die Provinzen, Regierungsbezirke und Kreise gemacht.

Das Aushebungsgeschäft ist von militairischer Seite in erster Instanz den Landwehr-Bataillons-Commandeuren, in zweiter und entscheidender Instanz den Brigade-Commandeuren überwiesen. Erstere treten in jedem Kreise ihres Bezirks mit dem betreffenden Landrathe und den gesetzlich bestimmten Militair- und Civil-Personen zur Kreis-Ersatz-Commission zusammen, welcher die Vorarbeiten obliegen. Der Brigade-Commandeur mit einem Regierungsrathe und dem zuständigen Personal, wozu auch ein Stabsoffizier der Garde gehört, bildet dann die Departements-Ersatz-Commission, welche die Aushebung definitiv anordnet und die einzelnen Leute den Truppengattungen zuweist.

Die Ausrüstung umfaßt im weiteren Sinne alle Bekleidungs- und Armatur-Gegenstände, Waffen, Munition, Feldgeräth u. s. w. Die Bewaffnung der Infanterie ist das Perkussions-Gewehr mit Bajonnett und das Seitengewehr, die Garden und Füsiliere sind mit den leichten Perkussions- (Zündnadel-) Gewehren bewaffnet, Jäger und Schützen führen Büchsen und Hirschfänger. Als Schutzwaffe kann der Helm angesehen werden.

Bei der Cavallerie haben die Cuirassiere Helm, Küraß, Pallasch und ein Pistol, die Ulanen Lanze, Säbel und ein Pistol, Dragoner und Husaren Säbel und Karabiner. In der Landwehr-Cavallerie sind die schweren Landwehr-Reiter ohne Küraß, mit Pallasch und Pistol, die Landwehr-Ulanen, Dragoner und Husaren wie die der Linie bewaffnet.

Bemerkung. Bei der schweren Cavallerie waren 80 Karabiner, bei der leichten 200 Büchsen p. Regt. etatsmäßig eingeführt: weitere Bestimmungen darüber sind zu erwarten.

Die Feld-Kaliber der Artillerie sind 12pfündige und 6pfündige Kanonen, und 7pfündige Haubitzen, die Mannschaft der Fuß-Artillerie ist mit Seitengewehren, die der reitenden mit Säbel und Pistol bewaffnet. Die Pioniere haben leichte Gewehre und Faschinen-Messer.

Die Ausbildung geschieht praktisch durch Übungen und

Digitized by Google

theoretisch durch Belehrung über alle Zweige des Dienstes, Anfangs in kleinen Abtheilungen, dann in größern, bis zu den jährlichen Truppenübungen der Heerestheile.

2. Formation.

Das Heer ist in 9 Armee-Corps getheilt, wovon eins das Garde-Corps, jedes unter einem commandirenden General. Ein Armee-Corps besteht im Friedensverbande der Truppen, der durch administrative Rücksichten bedingt ist, aus 2 Divisionen, von denen jede 2 Infanterie-Brigaden und 1 Cavallerie-Brigade enthält, außerdem gehören zum Armee-Corps auch 1 Jäger-Bataillon (Garde auch 1 Schützen-Bataillon), 1 combinirtes Reserve-Bataillon, 1 Artillerie-Regiment und 1 Pionier-Abtheilung.

Eine Infanterie-Brigade besteht der Regel nach aus 1 Linien- und 1 Landwehr-Regiment gleicher Nummer, doch sind die Reserve-Regimenter und die Reserve-Landwehr-Bataillone außerdem noch vertheilt. Alle Infanterie-Regimenter bis zum 32sten haben 3 Bataillone (wovon das dritte bei dem stehenden Heere Füsiliere), die 8 Reserve-Regimenter sind 2 Bataillone stark. Außer den 32 Infanterie-Brigaden sind noch 2 Brigaden für die Bundesfestungen Mainz und Luxemburg formirt. Jäger und Schützen stehen technisch unter einer besondern Inspection.

Eine Cavallerie-Brigade besteht aus 4 Regimentern, einem schweren und einem leichten Linien-Regiment nebst den beiden Landwehr-Regimentern gleicher Nummer. Alle haben 4 Escadrons.

Die Landwehr steht demnach im engen Verbande mit der Linie, hat aber im Frieden nur einen Stamm unter den Waffen, die übrigen Offiziere und Mannschaften sind beurlaubt. Die Stämme der Landwehr-Infanterie, unter dem Bataillons-Commandeur, haben ihre eignen Garnisonen in den Orten, wovon die Bataillone den Namen führen, die der Landwehr-Cavallerie, mit Ausnahme der Reserve-Landwehr-Escadrons, befinden sich in den Garnisonen des Linien-Regiments, mit welchem sie verbunden sind, die höhern Führer der Cavallerie haben für das Material und die taktische Ausbildung zu sorgen. Die Landwehr-Infanterie wird alljährlich, die Cavallerie alle 2 Jahre zu einer Übung in bestimmter Stärke zusammen gezogen.

Digitized by Google

Die Artillerie steht unter einer General-Inspection und ist in 4 Inspectionen getheilt, deren zweite 3 Regimenter (das Garde-Regiment) und die Feuerwerks-Abtheilung enthält. Ein Artillerie-Regiment hat 4 Abtheilungen (2 Fuß-, 1 reitende und 1 Festungs-Abtheilung) und 1 Handwerks-Compagnie; es besteht aus 11 Batterien und 4 Festungs-Compagnien.

Das Ingenieur-Corps hat ebenfalls seine eigene General-Inspection. Es ist in 3 Ingenieur-Inspectionen getheilt, deren jede aus 2 Festungs- und 1 Pionier-Inspection besteht. Von letztern hat jede 3 Abtheilungen zu 2 Compagnien, und außerdem sind noch 2 Reserve-Pionier-Compagnien für Luxemburg und Mainz formirt.

Zur Unterstützung der Heeresleitung durch die Befehlshaber ist der General-Stab und die Adjutantur bestimmt. Der Dienst des ersten ist ein sehr vielseitiger, ein Theil seiner Offiziere ist zur Dienstleistung bei den General-Commandos, der andere bildet den sogenannten großen General-Stab, welcher die verschiedenen Kriegstheater Europa's, die Heereseinrichtungen und die Statistik fremder Staaten zu studiren, überhaupt die Fortschritte der Kriegskunst und der militairischen Intelligenz zu fördern hat.

Bei ausbrechendem Kriege tritt eine Mobilmachung der Armee, ganz oder theilweise, ein. Die Ordre dazu wird nach dem feststehenden Mobilmachungs-Plan von den betreffenden General-Commando's ausgeführt und dabei jedes Armee-Corps als ein selbstständiges Ganze betrachtet. Für jede Infanterie-Brigade wird ein Ersatz-Bataillon von 1000 Mann gebildet, wozu immer eine Compagnie des combinirten Reserve-Bataillons den Stamm giebt, für jedes Cavallerie-Regiment eine Ersatz-Escadron von 100 Pferden, für jedes Artillerie-Regiment eine Ersatz-Abtheilung von 500 Mann, für jede Pionier-Abtheilung eine 3te Compagnie.

Die mobile Heeresmacht wird zuweilen nach den verschiedenen Schauplätzen in Armeen getheilt, welche aus mehreren Armee-Corps bestehen. Ein Armee-Corps enthält im Kriege 4 Divisionen (zu 2 Musketier- und 3 Landwehr-Bat., 1 Jäger-Comp., 1 Cavallerie-Regiment und 1 Batterie), 1 Cavallerie-Division

Digitized by Google

von 4 Regimentern mit 1 reitenden Batterie, 1 Füsilier-Brigade von 4 Bataillonen, die Reserve-Artillerie von 6 Batterien und die Pionier-Abtheilung.

3. Erhaltung.

Der Ersatz der Mannschaften geschieht im Frieden durch die Annahme von Freiwilligen und die regelmäßige Aushebung. Im Kriege, wo der Abgang sehr bedeutend ist, wird derselbe aus den Depot-Abtheilungen ersetzt, welche dann wieder durch Aushebung ergänzt werden. Der Ersatz der Pferde wird durch die Remonte-Inspection geleitet, die Ankaufs-Commissionen sorgen in den Provinzen für den Bedarf — für den Fall des Krieges sind Pferde zur Mobilmachung vom Lande zu stellen.

Die Verpflegung der Truppen wird durch die Intendantur jedes Armee-Corps geleitet, sie besteht in Sold und Naturalverpflegung. Im Kriege treten für letztere Modificationen ein, sie kann überhaupt geschehen: 1) durch die Wirthe oder die Gemeinde, 2) durch Lieferung, 3) aus Magazinen, 4) durch Selbst-Requisition der Truppen; letztere ist die nachtheiligste, sowohl für das Land, als die Truppen. In der neuern Kriegführung tritt nach den Verhältnissen eine oder die andere Art, meist eine gemischte ein.

Für die Gesundheitspflege ist das Medicinal-Wesen der Armee organisirt, unter welchem die Lazarethe stehen.

Die taktische Erhaltung beruht auf gut geleiteten Übungen im Frieden. Das Lehr-Bataillon, die Militair-Reitschule, die Central-Turnanstalt wirken für die Armee. Im Felde, wo nicht immer Zeit zu Übungen ist, haben die Führer durch Disciplin bei allen Unternehmungen die taktische Ordnung und Präcision, von welcher oft der Ausgang der Gefechte abhängig ist, zu erhalten.

Das moralische Element wird durch die Disciplin unterstützt. Die Truppenführer sorgen dafür, einen militairisch tüchtigen Geist bei ihren Untergebenen zu bilden, sowohl durch Einwirkung, als Beispiel. Für die Seelsorge ist die Militair-Geistlichkeit berufen. Bei Vergehen und Verbrechen treten,

Digitized by Google

der Militair-Gesetzgebung entsprechend *), Strafen ein, welche für leichtere Fälle disciplinarisch, für schwerere gerichtlich verhängt werden. Oberste Gerichtsbehörde für die Armee ist das General-Auditoriat. Bei den Truppen giebt es Corps-, Divisions-, Garnison- und Regiments-Gerichte, welche nach ihrer Competenz die höhere und niedere Gerichtsbarkeit ausüben. Der betreffende Gerichtsherr ordnet vorkommenden Falls die Untersuchung durch ein Untersuchungs-Gericht an und bestellt nach dem Schlusse derselben das Spruchgericht, dessen Urtheil zur Bestätigung an die competente Stelle — bei Officieren immer an Seine Majestät den König — geht. Über Officiere bestehen außerdem die Ehrengerichte ihrer Corps.

Die Intelligenz in allen Graden, nach deren Bedürfniß, zu erhalten, dienen die theoretischen Belehrungen über alle Zweige des Dienstes, die Schulen bei den Truppen, die Schul-Abtheilung, die Erziehungs- und Bildungs-Anstalten ꝛc. Für den Ersatz des Officier-Corps sind ganz besonders bestimmt: das Cadetten-Corps, die combinirten Divisions-Schulen der Armee-Corps und die vereinigte Artillerie- und Ingenieur-Schule. Höhere wissenschaftliche Ausbildung für Officiere gewährt die allgemeine Kriegsschule. Das ganze Militair-Bildungs- und Erziehungs-Wesen steht unter einer General-Inspection und seine Leistungen werden durch Studien- und Prüfungs-Commissionen geleitet und controllirt.

Das Material wird den Truppen zum Theil geliefert, zum Theil von ihnen mittelst etatsmäßiger Geldvergütigung selbst beschafft, wozu Oekonomie-Commissionen ernannt sind. Die Intendantur hat über die Bekleidungs- und Armatur-Gegenstände ebenfalls die Oberaufsicht und ihre Beamten begleiten die höhern Befehlshaber bei den jährlich abzuhaltenden Musterungen, um Quantität und Qualität des Materials zu prüfen. Waffen, Munition u. s. w. werden aus den technischen Anstalten ergänzt, deren Betrieb durch revidirende Commissionen unterstützt wird.

---

*) Die Militair-Gesetzgebung ist ein besonderer Gegenstand des Officier-Examens und daher in der Dienst-Instruction genauer zu behandeln.

Digitized by Google

Taktik.

Specielle Begriffe.

§. 1. Theile der Taktik.

Die Taktik (vergl. Einl. §. 3.) kann eingetheilt werden in die reine (formelle) und angewandte (intellectuelle) Taktik. Die reine Taktik enthält die allgemeinen Normen oder Vorschriften, ohne Rücksicht auf bestimmte Verhältnisse, sie zerfällt in die niedere (Taktik der einzelnen Waffen) und höhere (Taktik verbundener Waffen). Die angewandte Taktik lehrt den Gebrauch der Truppen unter bestimmten Verhältnissen, sie umfaßt die Märsche, die Benutzung des Terrains, die Gefechte im besondern Terrain und den kleinen Krieg.

§. 2. Taktische Gliederung der Truppen.

Die Truppen jeder Waffe haben nach ihrer Formation bestimmte Grundabtheilungen, welche auch taktische Einheiten genannt werden. Bei der Infanterie gilt das Bataillon dafür, doch ist bei der Kriegsstärke von 250 Mann und der jetzigen selbstständigen Verwendung schon die Compagnie als kleinste taktische Einheit anzusehen. Bei der Cavallerie ist die Escadron von 150 Pferden, bei der Artillerie die Batterie von 8 Geschützen die Grundabtheilung. Ihre Unterabtheilungen heißen Züge. Trupp ist eine Zahl von Soldaten, welche keinen bestimmten Theil einer taktischen Einheit bildet. — Mehrere taktische Einheiten zusammengestellt, formiren Truppenkörper (vergl. Organisation).

Digitized by Google

§. 3. Grundbeziehungen.

Aufstellung, Bewegung und Gefecht sind die allgemeinen Grundbeziehungen des Truppengebrauchs, also der Taktik. Sie geben aber auch, auf den höhern Kriegszweck berechnet (vergl. Einl. §. 3.), die Grundbeziehungen der Strategie, als Positionen, Operationen, Schlachten.

§. 4. Aufstellung.

Truppen stellen sich auf in Gliedern (Leute neben einander); mehrere Glieder getheilt in Rotten (Leute hinter einander) entweder in geschlossener Ordnung, d. h. ohne Zwischenräume (Intervallen) und nur mit geringen Glieder-Abständen (Distancen) oder in zerstreuter Ordnung, d. h. mit Zwischenräumen und größern Abständen.

Die Form der geschlossenen Aufstellung ist entweder Linie (wo die gleichnamigen Abtheilungen neben einander stehen) oder Colonne (wo dieselben hinter einander stehen). Erstere ist die Grund- oder Fundamentalaufstellung. — Inversion nennt man die Verkehrung der Reihefolge der Abtheilungen.

Bei der Linie, wie bei der Colonne, heißt die Gesichtseite Front, die entgegengesetzte Rücken, die äußersten Rotten bilden die Flanken. Der mittlere Theil einer Linie ist das Centrum, die Theile nach den beiden Seiten sind der rechte und linke Flügel. Die vorderste Abtheilung einer Colonne heißt Tete oder Spitze, die hinterste: Queue oder Schweif. — Es giebt geöffnete und geschlossene (aufgeschlossene) Colonnen, bei erstern sind die Distancen gleich der Frontlänge der einzelnen Abtheilungen, bei den letztern geringer. Je nachdem die Tete aus der Abtheilung vom rechten oder linken Flügel oder aus der Mitte der Linie gebildet ist, heißt die Colonne rechts, links oder aus der Mitte abmarschirt.

Die Form der zerstreuten Ordnung ist entweder Linie mit Intervallen, oder Schwarm, d. h. aufgelöster tiefer Haufe.

Der Aufstellungs- oder Versammlungsplatz heißt Rendezvous.

Dem Zwecke nach giebt es: Exercirstellungen (zur Einübung der Truppen, wozu auch die Paradeaufstellungen gehören), Rendezvous- oder Bereitstellungen (entweder zum Abmarsch oder zum Gefecht) und Gefechtstellungen (Formationen für den Kampf). Die letztern sind die wichtigsten. Sie sollen

Digitized by Google

der Eigenthümlichkeit der Truppengattung entsprechend (vergl. §. 16.) die größte Wirkung des eigenen Waffengebrauchs begünstigen und dem feindlichen keine Vortheile gewähren, gegenseitige Unterstützung der Kämpfer, eine leichte Handhabung der Truppen durch die Führer und schnelle Übergänge in andere Formationen gestatten.

§. 5. Bewegung.

Alle Bewegungen der Truppen sind entweder Orts- oder Front- oder Formationsänderungen. Dem Zwecke nach können es sein: Exercirbewegungen, Märsche (zum Zurücklegen des Raumes) und Gefechtsbewegungen. Der Ausführung nach giebt es: Elementarbewegungen (die eines Trupps, Grundlage für alle übrigen), Evolutionen (die einer taktischen Einheit, aus Elementarbewegungen zusammengesetzt) und Manöver (die von Truppenkörpern, aus Evolutionen zusammengesetzt).

Die Elementarbewegungen sind: Wendungen, Bew. vorwärts; seitwärts: dazu geht die Wendung voran, oder die Schwenkung, auf kurze Strecken: Schließen; Diagonal-Marsch (Ziehen) durch Achtelwendung oder -schwenkung; Bew. rückwärts nach der Kehrtwendung oder -schwenkung oder dem Contremarsch, auf wenige Schritte: Zurücktreten; Abbrechen oder Abschwenken mit kleinern Theilen des Trupps und Herstellung der Linie durch Aufmarsch oder Einschwenken (Übergänge). Bei den verschiedenen Truppengattungen treten hier Modificationen ein.

Die Evolutionen sollen einfach, leicht und mit Ordnung auszuführen sein. Sie zerfallen in vier Klassen: Bewegungen in Linie, Colonnenformationen (Abmärsche), Bewegungen in Colonne, Entwickelungen der Colonne zur Linie (Aufmärsche). — Colonnen können formirt werden durch Wendung, Abschwenken, Abbrechen (beides giebt geöffnete Colonnen) und Hinter- oder Voreinanderschieben der Abtheilungen (Ployiren, um geschlossene Colonnen zu formiren). Die Linie kann umgekehrt aus der Colonne hergestellt werden durch Frontwendung, Einschwenken, Herausziehen (Evantailliren, eigentlicher Aufmarsch) und Deployiren (letzteres aus geschlossenen Colonnen).

Zu den Manövern gehören die Formationen der Truppenkörper zum Gefecht, Aufmärsche in Treffen (Schlacht- oder Kampflinien), deren Abtheilungen entweder sich decken (Vordermann halten) oder Schachbrettform (en échiquier) annehmen,

Digitized by Google

oder Staffeln (Echellons) bilden, welche sich, einzeln vorgeschoben, um ihre ganze Breite, oder nur um einen Theil, überragen (debordiren). Ferner: Durchzüge von Treffen, um sich abzulösen; Frontveränderungen; Übergänge aus einer Formation in die andere u. s. w.

§. 6. Gefecht.

Das Gefecht wird mit der Feuer- und blanken Waffe geführt. Die Gefechtsthätigkeit mit der Feuerwaffe heißt Feuer- oder Ferngefecht, die mit der blanken Waffe: Nahgefecht, persönlicher Kampf, Handgefecht, auch wohl Handgemenge. Den unmittelbaren Zusammenstoß dabei nennt man Choc. Der Gefecht-Ordnung nach (vergl. §. 4.) giebt es geschlossene und zerstreute Fechtart. In der geschlossenen Fechtart wirken die Kämpfer (meist) auf Commando, in der zerstreuten handeln sie selbstthätig, wenn auch unter der Leitung ihrer Führer. Beide Fechtarten werden zweckmäßig verbunden, vorzüglich bei der Infanterie. Artillerie hat nur Feuergefecht in geöffneter Linie, kein zerstreutes Gefecht im eigentlichen Sinne.

§. 7. Geschlossene Fechtart.

Die geschlossene Ordnung gewährt einen festen Zusammenhang der Truppen und leichtere Führung, das vereinte Wirken erzeugt größere Resultate und macht mehr Eindruck, es führt schneller zur Entscheidung. Der Angriff hat mehr Nachdruck, die Vertheidigung stärkern Widerstand, als in der zerstreuten Fechtart. Auch das moralische Element, das Selbstvertrauen, ist in geschlossenen Massen erhöht. Dagegen ist die Wirkung der einzelnen Waffen geringer, dem Feinde wird ein sicheres Treffobject geboten, Schwierigkeiten des Terrains sind nicht so leicht zu überwinden und dessen Vortheile weniger zu benutzen. — In der geschlossenen Kampfweise liegt gewöhnlich die Entscheidung der Gefechte, wenn das Terrain nicht absolut hinderlich ist.

§. 8. Zerstreute Fechtart.

Die zerstreute Kampfweise hat die Mängel der geschlossenen nicht, sie erlaubt dem Einzelnen, selbstthätig zu handeln und seine Waffe wirksamer zu gebrauchen, sie gestattet, leichter alle Vor-

Digitized by Google

theile des Terrains zu benutzen, und dem Feinde den möglichsten Abbruch zu thun. Doch ist die Führung erschwert und der Nachdruck für entscheidende Resultate sowohl, als die Widerstandsfähigkeit an sich geringer.

Die Bestimmung der zerstreuten Ordnung ist nicht blos der Kampf, sondern auch das Verbergen und Sichern der eignen Maaßregeln und das Erspähen der feindlichen. Sie wird angewendet: Zum Erkunden, zur Deckung der Aufstellung und der Bewegungen der eignen Truppen, zur Einleitung der Gefechte, zum Hinhalten derselben, wenn man Zeit gewinnen will, um Verstärkung heranzuziehen oder andere Maaßregeln zu treffen, zur Unterstützung des geschlossenen Kampfes, besonders der Angriffe mit blanker Waffe, zum selbstständigen Kampf, wo die Oertlichkeit das geschlossene Gefecht hindert, zum allmäligen Abbrechen ungünstiger Gefechte, zur Deckung des Rückzuges, bei siegreichen Gefechten endlich zur Verfolgung.

§. 9. Gefechtsbedingungen.

Jedes Gefecht wird bedingt durch den Zweck, die eignen (subjectiven) und äußern (objectiven) Verhältnisse.

Der Zweck ist allgemein zwar immer der Sieg, speciell kann er sehr verschieden sein. Erreicht wird er entweder durch den Angriff (die Offensive) oder die Vertheidigung (Defensive).

Die eignen Verhältnisse ergeben sich aus den Mitteln (Truppen und Kriegsmaterial), sowohl nach der Zahl (Quantität), als der allseitigen Beschaffenheit (Qualität) und der Möglichkeit ihrer Verwendung.

Die äußern Verhältnisse beziehen sich auf den Feind und das Terrain, die Zeit und mancherlei Umstände und Zufälligkeiten.

§. 10. Offensive und Defensive.

Der Zweck, für welchen das Gefecht geliefert wird, soll dem Führer klar sein. Es ist schon ein Mißverhältniß, wider Willen in ein Gefecht verwickelt zu werden. Ob dieser Zweck am besten durch den Angriff oder die Vertheidigung zu erreichen ist, hängt von den jedesmaligen Verhältnissen ab.

Digitized by Google

Die Offenſive beſteht darin, daß man den Feind aufſucht und anfällt, ihr liegt alſo Bewegung zum Grunde. In der Defenſive nimmt man Stellung und erwartet den Feind, um ihn zurückzuſchlagen. Der Gang des Gefechts ergiebt aber dann wechſelnde Momente offenſiver und defenſiver Art für beide Theile. Es iſt falſch, die Offenſive als abſolut activ, die Defenſive als paſſiv zu bezeichnen, denn letztere ergreift die paſſende Gelegenheit zum Ausfall und Gegenſtoß, verfährt alſo momentan offenſiv, wodurch der Angreifer zur Abwehr deſſelben genöthigt, alſo in die Defenſive verſetzt wird. Der Character des Gefechts, ob es Offenſiv- oder Defenſiv-Gefecht iſt, liegt alſo in der Einleitung, ſpäter nimmt es meiſt eine gemiſchte Form an.

Der Angreifer kann die Zeit und Form des Gefechts, auch auf dem feindlich beſetzten Terrain den ihm günſtigſten Punct wählen. Er hat freie Dispoſition über ſeine Truppen, kann ſie in verſchiedenen Richtungen bewegen, den Feind durch Bedrohung einzelner Punete (Demonſtrationen) oder durch Scheinangriffe täuſchen und dann mit concentrirter Kraft den Hauptſchlag ausführen. Auch die moraliſche Gewalt iſt beim Angriffe geſteigert, ſchon die Bewegung dazu hat etwas Aufregendes, Begeiſterndes. Dieſer Impuls kann trefflich benutzt werden.

Der Vertheidiger überläßt allerdings dem Gegner die Freiheit des Anfangs (Initiative); er muß ſeine Streitkräfte theilen, um die Zugänge zu ſeiner Stellung zu decken, auch wirkt das Erwarten in der Regel abſpannend auf die moraliſchen Triebfedern. Aber dieſen Nachtheilen gegenüber ſteht die freie Wahl eines günſtigen Terrains, welches nach Maaßgabe der Zeit und der Mittel noch künſtlich verſtärkt werden kann, ſo daß der Vertheidiger gedeckt ſteht und ſeine Anſtalten verdeckt treffen kann, während der Angreifer ſich frei nähern muß. Die Defenſive wird daher in der Theorie bei richtigem Verhalten für die ſtärkere Gefechtslage angeſehen, und der an Zahl ſchwächere Theil wird ſich meiſt dafür entſcheiden. Doch kommt dabei auch der National-Charakter, der ſich in manchem Heere vorzugsweiſe zur Offenſive neigt, in Betracht.

§. 11. Formen des Angriffs.

Es giebt drei Hauptformen des Angriffs: der Parallel-, der umfaſſende, der keilförmige Angriff.

Digitized by Google

Der Parallel-Angriff verwickelt den Feind auf seiner ganzen Frontlinie in ein Gefecht. Er ist von leichter Anordnung (Disposition), verspricht aber geringe Erfolge, da er den Rückzug nicht bedroht. Die Gefechte werden lang und nur große Überlegenheit führt zum Siege. Früher war diese Form mehr üblich, jetzt ist sie seltener geworden, seitdem das Terrain mehr benutzt wird; mit der ferneren Vervollkommnung der Feuerwaffen wird sie noch seltener werden. Doch ist sie nothwendig, wenn des Feindes Aufstellung nicht zu übersehen und richtig zu beurtheilen ist; dann dient sie, um erst den besten Punct für den Angriff zu ermitteln oder auch, um den Feind zu täuschen, bis die zweckmäßigen Anordnungen für eine der beiden andern Formen des Angriffs getroffen sind.

Der umfassende Angriff ist auf einen Flügel gerichtet. Beide Flügel können nur bei großer Ueberlegenheit angegriffen werden. Die Disposition zum umfassenden Angriff ist schwieriger und setzt wohlgeübte Truppen voraus. Derjenige Flügel, wo der Sieg am leichtesten scheint, wird zum Angriffspuncte bestimmt, dorthin richtet sich die Bewegung, entweder durch Umgehung außerhalb des Feuers oder durch Manövriren während des Gefechts. Ersteres ist auf weitere Entfernungen gefährlich, es bringt die Streitkräfte außer Verbindung und giebt sie einzeln Preis. Das Manövriren im Gefecht ist vorzuziehen. — Wenn dieser Angriff gelingt, so ist der Erfolg entscheidender, auch wirkt derselbe moralisch auf den Feind, welcher für seinen Rückzug besorgt wird.

Zur Form des umfassenden Angriffs gehört noch: die Bewegung in Staffeln (Echellons), welche die sogenannte schiefe Schlachtordnung bildet und den Angriff senkrecht auf einen Flügel oder in der Flanke vorbereitet; ferner: die Offensivbewegung beider Flügel mit zurückgehaltener (versagter) Mitte, woraus der concave Angriff entsteht.

Der keilförmige Angriff ist die schwierigste, aber entscheidendste Form, im größern Maaßstabe bei vielen Schlachten neuerer Zeit angewendet, aber auch in kleinern Gefechtsverhältnissen wirksam. Gewöhnlich wird er durch den Parallel-Angriff als Demonstration oder Scheinangriff vorbereitet; während desselben concentriren sich entsprechende Streitkräfte auf einem Puncte, diese werfen sich überraschend auf die feindliche Stellung und durch-

Digitized by Google

brechen sie, wo dann der Sieg über die getrennten Theile, wenn die Stärke ausreicht, sehr erleichtert ist. Bedingung ist allerdings genügende Stärke, sonst wird der Angreifer umfaßt und erdrückt. Hat dieser jedoch gesiegt, so gewinnt er auf dem kürzesten Wege die Rückzugslinie des Feindes und kann den Sieg auf das Verderblichste für ihn benutzen.

§. 12. Wesen der Vertheidigung.

Der Vertheidiger hat seine Stellung im Terrain richtig zu wählen; diese braucht an sich nicht unangreifbar zu sein, wenn man sich überhaupt schlagen will, aber sie muß des Feindes Annäherung erschweren, den eignen Truppen Deckung, Räumlichkeit zur Aufstellung und Bewegung, gute Waffenwirkung und im Nothfall einen gesicherten Rückzug gewähren. Wenn Zeit und Mittel vorhanden, ist diese Stellung noch fortificatorisch einzurichten. Dann müssen die Streitkräfte so vertheilt werden, daß sie nicht zersplittert sind, sondern ein hinlänglicher Theil noch zusammengehalten bleibt, um des Feindes Absicht, wenn sie sich ausgesprochen hat, zu rechter Zeit vereiteln zu können. Dies geschieht entweder, indem man dem Angriffe durch einen Ausfall zuvorkommt, oder ihn abwartet, mit Kraft zurückschlägt und dann den Gegenstoß ausführt, also die Offensive ergreift. Man nennt dies active Vertheidigung — ein bloßes passives Verhalten wäre fehlerhaft.

§. 13. Mittel zum Gefecht.

Die eignen Verhältnisse, besonders der Truppen, sind es, welche die Mittel zum Gefecht geben. Es kommt auf ihre Zahl, Organisation (Ausrüstung, Zusammenstellung, Verpflegung u. s. w.), und ihre Beschaffenheit an. Letztere wird großentheils in der Hand der Führung liegen. Diese soll im Frieden Alles für den Krieg vorbereitet haben, im Kriege für Erhaltung und Ergänzung, überhaupt aber in jeder Hinsicht für die Truppen sorgen und sie richtig zu gebrauchen, d. h. mit möglichster Schonung und dem kleinsten Verlust die größten Resultate zu erreichen, verstehen. Dadurch gewinnt der Führer das Vertrauen der Truppen, wodurch es ihm leicht wird, auch die moralischen Triebfedern, auf welchen oft der Sieg allein beruht, zu stärken und zu erheben.

Digitized by Google

Im Kriege wirkt besonders das Beispiel der Führer und nicht blos im Gefecht, sondern auch im Ertragen von Beschwerden, und die Standhaftigkeit in jeder Lage.

Unter gleichen Verhältnissen, auch der guten Führung, wird allerdings die Mehrzahl im Uebergewicht sein. Diesem müssen dann von Seiten des Schwächeren andere Elemente entgegengesetzt werden: List, Ueberraschung, Kühnheit. Die erstere täuscht den Feind über die Absichten, dann tritt die Ausführung verborgen geschehener Maaßregeln überraschend hervor, und der Moment dieses Eindrucks wird mit Kühnheit benutzt. Auch mit geringen Mitteln lassen sich gute Resultate erreichen.

§. 14. Der Gegner.

Dieselben Fragen, welche in Bezug auf die eignen Truppen wichtig sind, treten auch bei Berücksichtigung des Feindes hervor. Es kommt darauf an, sie genau zu ermitteln und danach zu verfahren.

Der Gegner darf nie zu gering angeschlagen werden, ebenso wenig soll man auf Fehler von seiner Seite rechnen. Begeht er solche und ist uns nicht gewachsen, desto besser, aber die Disposition zum Gefecht muß die für den Feind günstigsten Verhältnisse annehmen.

In der Offensive ist der Widerstand, den man treffen kann, zu berechnen. Dieser kann durch Gewalt gebrochen oder durch kluge Maßregeln entkräftet werden; Beides am Besten combinirt. Dabei ist auch die wahrscheinliche active Vertheidigung des Gegners und der Fall des Mißlingens unserer Offensive zu berücksichtigen, endlich aber die Benutzung des Sieges, wo möglich bis zur Vernichtung der feindlichen Streitkräfte.

In der Defensive trifft man seine Maßregeln nach dem zu erwartenden Anfall, wobei wiederum die Möglichkeit einer Niederlage oder im glücklichen Falle die Benutzung des Erfolges zu erwägen ist.

§. 15. Das Terrain.

Von bedeutendem Einfluß auf die Gefechte ist die Bodengestaltung oder das Terrain, je nachdem dasselbe Deckung gewährt, Gangbarkeit hat und Uebersicht gestattet. Sowohl die Aufstellung und Bewegung im Gefecht, als auch die Waffenwirkung

Digitized by Google

wird dadurch bedingt, ob ein Verbergen der Streitkräfte und Maaßregeln möglich und ein Schutz gegen das feindliche Feuer zu finden (Deckung), ob die Bewegung frei oder gehindert (Gangbarkeit), endlich ob der Gang des Gefechts zu überschauen und zu leiten ist (Uebersicht).

In den meisten Fällen wird das Terrain der Vertheidigung mehr Vortheile gewähren, aber auch der Angriff benutzt dasselbe zu seinen Gunsten. — Ueber diesen wichtigen Gegenstand wird in der angewandten Taktik ausführlicher zu sprechen sein.

§. 16. Die Zeit.

In Betracht kommt auch die Zeit, sowohl wieviel, als welche Zeit zum Gefecht anzuwenden ist. Danach wird die Disposition eingerichtet. Größere Schlachten beginnen gewöhnlich am Morgen, ihnen geht zuweilen am Vorabende ein Gefecht voraus, entweder um des Feindes Aufstellung und Kräfte zu erkunden, oder ihm einen für die Schlacht wichtigen Punkt zu entreißen. Kleinere Gefechte sind so zu berechnen, daß ihr Zweck erreicht wird, ehe die Dunkelheit eintritt, welche dem Kampf ein Ende macht. Unter Umständen wird aber auch die Nacht benutzt, besonders von schwächeren Truppen, um einige Vortheile zu erringen.

Jahreszeit, Witterung u. s. w. kommen ebenfalls in Anschlag.

§. 17. Truppengattungen und deren Characteristik.

Die Gefechtsverhältnisse können sich, durch so vielfache Rücksichten und Einflüsse bedingt, sehr verschieden gestalten, so daß eine oder die andere Fechtart, Gefechtsthätigkeit, Formation und Kraft vorzugsweis in Anspruch genommen wird. Darum giebt es eben die verschiedenen Truppengattungen. (Einl. §. 6.)

Die Infanterie ist für geschlossene und zerstreute Fechtart gleich geschickt, sie hat das Feuergefecht und den Handkampf, für alle Gefechtsverhältnisse die entsprechende Formation, sie besitzt Offensiv- und Defensivkraft in hohem Maaße, sie ist in jedem, militairisch noch zu benutzenden, Terrain anzuwenden: aus all' diesen Gründen also durchaus selbstständig. Da sie überdem am wohlfeilsten auszurüsten, am schnellsten auszubilden und am leichtesten zu erhalten ist, so wird sie mit Recht die Hauptwaffe der Heere genannt.

Digitized by Google

Die Cavallerie ist durch ihre Schnelligkeit und Bewaffnung für die Offensive bestimmt. Defensivkraft fehlt ihr fast ganz, da sie ihr Gefecht nicht in der Stellung, sondern durch Bewegung führt, und zwar Feuerwaffen besitzt, aber deren Wirkung zu Pferde nicht immer in der Gewalt hat. Sie kann in beiden Gefechtsordnungen kämpfen, doch ist sie vorzugsweise für das geschlossene Gefecht mit der blanken Waffe geeignet, weil so ihr Choc die größten Resultate bringt. Dadurch ist aber das Terrain von bedeutendem Einfluß auf den Gebrauch der Cavallerie, weniger für die Bewegung an sich, da sie Hindernisse wohl auch überschreiten kann, als für das Gefecht, wozu sie eines freien, ziemlich ebenen Terrains bedarf, um ihre volle Wirksamkeit zu entfalten. Ihre Gefechtsmomente sind kurz, aber gewaltig, sie allein kann den Sieg bis zur Vernichtung des Gegners vervollständigen, darum schon ist sie eine unentbehrliche Waffe. Selbstständig nur bedingt, abhängig vom Terrain und schwer zu beschaffen, auszubilden und zu erhalten, fordert sie für ihre Verwendung Rücksichten vielfacher Art, aber, gut geführt, wird sie die großartigsten Erfolge bewirken.

Die Artillerie hat nur das Feuergefecht, aber dies auf die weitesten Entfernungen und mit der verheerendsten Wirkung, darin ist sie also der Infanterie überlegen, sie besitzt zugleich die Kraft, materielle Hindernisse und Deckungen zu zerstören. In der Schnelligkeit übertrifft Fußartillerie auf mäßige Strecken die Infanterie, reitende Artillerie folgt der Cavallerie. Das Terrain bedingt jedoch den Gebrauch, hier weniger im Gefecht, als in der Bewegung: vorausgesetzt, daß der Punkt zu erreichen ist, von wo das Ziel gesehen und beschossen werden kann. Die Defensivkraft ist in der Artillerie vorherrschend, aber sie besitzt auch Offensivkraft und diese ist neuerdings durch die erhöhte Beweglichkeit bedeutend gesteigert worden. Das Nahgefecht geht ihr — eine momentane Nothwehr der reitenden Artillerie ausgenommen — ganz ab, ihr fehlt der Sicherheitsdienst, sie ist also im Feldkriege eine unselbstständige Waffe und bedarf der Bedeckung anderer Truppen. Als Hülfswaffe ist sie aber sowohl der Infanterie, als der Cavallerie von höchster Wichtigkeit, und durch ihre Vernichtungskraft wird sie in neuern Gefechten oft die Waffe der Entscheidung. Da sie am schwersten und kostbarsten zu beschaffen ist und ihr richtiger Gebrauch die höchsten Ansprüche an

Digitized by Google

die Führer macht, so ist auch die Verwendung der Artillerie ebenso schwierig, als einflußreich in ihren Folgen.

Aus diesen Eigenthümlichkeiten der Truppengattungen geht hervor, daß die Infanterie durch ihre großen Vorzüge und ihre Selbstständigkeit die Hauptwaffe ist, daß aber die wahre Kraft eines Heeres erst durch eine Verbindung aller Waffen nach richtigem Verhältniß erzeugt wird.

Sie theilen sich noch in schwere und leichte Truppen. Die schwere Infanterie (auch Linieninfanterie genannt) und Cavallerie ist mehr für die geschlossene Fechtart und den entscheidenden Kampf, die leichte mehr für zerstreutes Gefecht und die Leistungen des kleinen Krieges bestimmt. Doch, Jäger ausgenommen, gilt das nicht ausschließlich: auch die schweren Truppen müssen den letzteren Anforderungen genügen können und umgekehrt. Bei der Artillerie sind die schweren Kaliber zur Behauptung und zum Angriff wichtiger Punkte, die leichten zum raschen und wirksamen Eingreifen in das Gefecht der anderen Truppen bestimmt.

§. 18. Skizze der Entwickelung der Taktik.

In den rohen Kämpfen der Urzeit war das Gefecht der Einzelnen ohne Zusammenhang. Zerstreute Fechtart ist also die älteste Form. Mit der Verbesserung der Waffen wurden Kriegerhaufen zusammengestellt, es kam Reiterei auf, Streitwagen und Kriegsmaschinen wurden erfunden. Bei den Orientalen entstehen Kriegerkasten, bestimmte Heeresordnungen und Regeln für das Gefecht; die Massen der Perser, aus vielen Völkern zusammengesetzt, zeigen keine allgemein gültige Taktik. — Die Griechen hatten als Gefechtsstellung die Phalanx in 8—16 Gliedern, sie kämpften geschlossen, von Leichtbewaffneten in zerstreuter Ordnung gedeckt, die Reiterei auf den Flügeln. — Die Legion der Römer war in kleinere Haufen, Manipel, später Cohorten, getheilt, welche drei Treffen bildeten und sehr beweglich waren; auch hier kämpften Leichtbewaffnete zerstreut vor der Front und in den Intervallen. Unter den Kaisern wechselten die Formen viel.

Im Mittelalter wurde durch den Lehnsdienst zu Pferd die Reiterei Hauptwaffe und blieb es, trotz aller Mißverhältnisse, bis zur Einführung des Schießpulvers. Sie war zwar in großen Geschwadern vereinigt, aber im Gefecht löste sich Alles in

Digitized by Google

Einzelkämpfe auf. Das Fußvolk wurde vernachlässigt und kam erst wieder durch die englischen Bogenschützen, die Soldschaaren, die Hussiten und vorzüglich durch die Schweizer in Ansehen. Die Landsknechte waren das erste geordnete Fußvolk in Deutschland. Sie hatten eine tiefe, fast quadratische Massenstellung. Mit der Verbreitung des Feuergewehrs und den Fortschritten der neuentstandenen Artillerie verdünnte sich diese allmälig bis auf zehn Glieder, so stand die Infanterie noch im dreißigjährigen Kriege. Durch Gustav Adolf kam sie auf sechs Glieder, die Franzosen stellten sich nach Abschaffung der Piken 1703 auf 4 Glieder, die Preußen unter Friedrich Wilhelm I. auf drei. Die Cavallerie, welche im 16ten Jahrhundert tiefe Haufen zum Gefecht angenommen und theils in solchen attackirt, theils mit der Feuerwaffe in zerstreuter Ordnung gekämpft hatte, kam nun auch auf drei Glieder: ihre Dragoner fochten zu Fuß und zu Pferde. Die Linie war jetzt die alleinige Gefechtsformation, und das Feuer für die Infanterie fast die ausschließliche Gefechtsthätigkeit, und zwar stets in geschlossener Ordnung. Diese reine Linearataktik, welche zur Zeit Friedrichs des Großen ihren Gipfel erreichte, bedurfte zum Gefechtsfelde eines Terrains ohne alle Hindernisse und gab auch dadurch der Cavallerie Gelegenheit zu ihren glänzendsten Thaten. Von der Artillerie war ein Theil den Bataillonen zu zweien beigegeben, ein anderer Theil, das schwere Geschütz, wurde nach Umständen gebraucht. Die Waffen kämpften wenig verbunden, kamen auch ziemlich gleichzeitig zum Gefecht, welches dann bei ungünstiger Wendung nicht wieder hergestellt, freilich auch im Siege wenig benutzt werden konnte.

Seit den französischen Revolutionskriegen hat die Taktik die bedeutendste Umgestaltung erfahren. Schon im nordamerikanischen Unabhängigkeitskriege kämpften die Aufständischen, weil sie nicht taktisch ausgebildet waren, wieder in zerstreuter Fechtart, als Schützen, oder in Haufen. Dieselbe Ursache führte die neuausgehobenen Massen in Frankreich zum zerstreuten oder Tirailleur-Gefecht, zugleich aber auch zur tiefen Formation, zu den Colonnen. Von den Feldherrn, Buonaparte vor Allen, nach den Erfahrungen der Kriege geregelt, wurden diese neuen Elemente der Taktik grundsätzlich einverleibt und so bildete sich die Taktik der Gegenwart aus. Sie verbindet und gebraucht alle For-

Digitized by Google

men und benutzt das Terrain in jeder Gestaltung. Dadurch hat sich auch der Gang der Gefechte wesentlich verändert.

§. 19. Gang der Gefechte neuerer Zeit.

Eine Recognoseirung sowohl des Feindes, als des Terrains, ist vor jedem Gefecht nothwendig. Nach ihrem Ergebniß wird die Disposition entworfen. Diese giebt zuerst die Eintheilung der Truppen, gewöhnlich in drei Theile: für die Einleitung, Durchführung (den Hauptkampf) und die Entscheidung des Gefechts. Für diese mehr oder minder hervortretenden Hauptmomente werden die Streitkräfte nach richtiger Erwägung berechnet. Ein Theil ist zur Eröffnung des Gefechts bestimmt (Avantgarde — Vortruppen), ein anderer wird für Wechselfälle und die letzte Entscheidung aufgespart (Reserve), die Hauptstärke (das Gros) bleibt zur eigentlichen Durchführung des Gefechts. Die Streitkräfte kommen also nicht auf einmal, sondern nach und nach, wie es nothwendig wird, zum Kampf — dies characterisirt besonders die neuern Gefechte. — Jeder Abtheilung wird in der Disposition ihre Bestimmung angegeben und für die möglich eintretenden Fälle das allgemeine Verhalten festgesetzt. Die Ausführung oder Abänderung der Disposition hängt von dem Verlaufe des Gefechts ab.

Die Avantgarde sucht dem Feinde die Vortheile des Terrains abzugewinnen, eröffnet das Gefecht durch diejenige Truppengattung, welche dem Verhältniß entspricht, deckt die Entwickelung der eigenen Hauptstärke und sucht die des Feindes zu stören und ihm möglichste Verluste beizubringen.

Hierauf kommt das gegenseitige Gros zum Hauptkampfe, der meist bei größeren Verhältnissen durch zwei sich unterstützende und ablösende Treffen geführt wird und sich um wichtige Terraintheile oder einzelne Punkte concentrirt. Diese werden dann zu Brennpunkten des Gefechts. Wechselnde Erfolge treten ein, von der Reserve werden nach Bedürfniß Verstärkungen herangezogen. Endlich neigt sich das Uebergewicht taktisch und moralisch auf eine Seite: jetzt naht der Moment der Entscheidung.

Die am Siege zweifelnde Partei versucht entweder mit der letzten Streitkraft der Reserve noch eine günstige Wendung herbeizuführen oder sie sucht einer völligen Niederlage zu entgehen, indem sie ihre Truppen allmälig, eine Abtheilung die andere deckend,

Digitized by Google

aus dem Gefechte zieht. (Abbrechen des Gefechts.) Die im Vortheil befindliche Parthei zieht dagegen die Reserve herbei, um den letzten Schlag der Entscheidung zum Siege zu thun und benutzt diesen sodann durch energische Verfolgung. Der Besiegte tritt den Rückzug an, den er durch seine Reserve deckt, damit derselbe geordnet geschehen kann und wenigstens ein Theil der Streitkräfte gerettet wird. Artet der Rückzug in Flucht aus, so wird er oft zu völligem Untergange führen.

Wie sich die Gefechte speciell gestalten, welche Waffen, und in welcher Fechtart und Verbindung, gebraucht werden, wie für bestimmte Fälle die Truppen verschieden zu verwenden sind, lehrt die Taktik in ihrem angewandten oder intellectuellen Theile.

§. 20. Schlußbemerkungen über die neuere Kriegführung.

Die Organisation der Gegenwart stellt Nationalheere auf, statt der frühern, meist geworbenen Truppen. Dadurch ist das moralische Element gesteigert, dagegen die physisch-taktische Beschaffenheit durch viel jüngere Leute und kürzere Dienstzeit beeinträchtigt, auch die Ausbildung erschwert worden.

Die Heere sind bei allgemeiner Dienstpflicht leichter zu beschaffen, daher größer, aber deshalb auch schwieriger zu verpflegen und zu führen. Die Verpflegung, welche sonst nur aus Magazinen geschah, ist aus diesem Grunde verändert worden. (Vergl. Organis. 3.)

Um die Führung zu erleichtern, werden die Heere jetzt in selbstständige Corps und Divisionen getheilt. Dies sowohl, als auch die Erleichterung des Materials, die Ermäßigung des Trosses und die Verbesserung der Communicationen hat die Beweglichkeit erhöht, alle Operationen sind rascher geworden, in neuester Zeit noch durch Benutzung der Eisenbahnen. Die Entscheidung der Kriege wird durch massenhafte Schläge schneller herbeigeführt, wenn auch die Kriegsschauplätze größer geworden sind, als sonst. Durch die Selbstständigkeit der einzelnen Corps, welche aus allen Waffen bestehen, ist die Wahl der Gefechtsfelder nicht mehr so beschränkt, dies und die seit der französischen Revolution veränderte Fechtart der Infanterie (§. 18.) hat auch den Gebrauch der übrigen Waffen modificirt.

Es wird nämlich wegen des zerstreuten Gefechts der Infanterie auch Terrain benutzt, welches für Cavallerie und Artillerie

Digitized by Google

Hinderniſſe der Bewegung und des Gefechts bietet. Die Artillerie hat dieſelben durch Erleichterung ihres Materials und eine erhöhte Feuerwirkung, den Maſſenſtellungen gegenüber, faſt aufgewogen. Ihre Bedeutung hat überhaupt zugenommen, weil in den jetzigen Kriegen das Princip der Vernichtung mehr hervorgetreten iſt, während in den früheren mehr das der Ermüdung herrſchte. Dagegen wird die Cavallerie, welche zur Zeit Friedrichs des Großen noch die Waffe der Entſcheidung war, weſentlich anders gebraucht, als früher. Sie iſt bei den raſchern Operationen wegen ihrer Schnelligkeit unentbehrlich zum Sicherheits- und Kundſchaftsdienſte, zur Deckung der Gefechtsbewegungen, zur Ausbeutung errungener Vortheile und zur Verfolgung des Sieges, auch kann ihre Offenſivkraft noch immer bedeutende Erfolge bewirken, aber nur in der Verbindung mit reitender Artillerie wird ſie gegenwärtig noch bei der Vervollkommnung der Feuerwaffen fähig ſein, den Werth ihrer Waffe durch große Reſultate zu bekunden.

In der zweckmäßigen Verbindung der Truppengattungen und einer weiſen Oekonomie der Kräfte liegt überhaupt das Mittel, auch mit einer Minderzahl zu ſiegen, das hat die neuere Kriegführung mehr zum Bewußtſein gebracht.

Digitized by Google

Erſter Theil.

Reine oder formelle Taktik.

Erſter Abſchnitt.

Niedere oder Elementar-Taktik.

I. Taktik der Infanterie.

Allgemeine Bemerkungen.

Die taktiſche Einheit der Infanterie iſt das Bataillon — unter Umſtänden (Spec. Begr. §. 2) die Compagnie. Ein Bataillon muß hinreichende Stärke beſitzen, um in Gefechtsverhältniſſen ſelbſtſtändig zu ſein, aber nur ſo viel, daß es noch von Einem mit der Stimme commandirt werden kann, wenn es in Linie ſteht. Die Kriegserfahrung hat die Zahl von 800—1200 Mann als paſſend ergeben; ſtärker würden die Bataillone ſchwierig zu führen ſein, ſchwächer ihre Selbſtſtändigkeit bei dem unvermeidlichen Abgange bald verlieren und keine partielle Verwendung der Compagnien mehr geſtatten.

Um Beweglichkeit und Manövrirfähigkeit zu gewinnen, iſt eine gute Eintheilung nothwendig. Das preußiſche Bataillon beſteht aus 4 Compagnien und wird in 8 Züge getheilt, dieſe, wenn ſie 20 Rotten und mehr ſtark ſind, werden in Halb-

Digitized by Google

züge, sonst gleich in Sectionen von 4—6 Rotten getheilt. Eine Rotte hat nach der Zahl der Glieder 3 oder 2 Mann. Auf 4 Rotten rechnet man 3 Schritt in der Front

Die Normalaufstellung ist in 3 Gliedern, zum zerstreuten Gefecht werden aus dem 3ten Gliede Schützenzüge formirt, dann ist die Aufstellung also zweigliedrig, wie stets bei den Jägern. In geschlossener Ordnung giebt das 3te Glied einen festeren Halt, dient auch beim Gliederfeuer (Gef. §. 2) zum Laden der abgeschossenen Gewehre.

A. Geschlossene Ordnung.

1. Aufstellung.

§. 1. Linie und Colonne.

Die Linie ist Fundamentalstellung, weil aus ihr am leichtesten andere Formationen zu nehmen sind. Als Gefechtsstellung wird sie jetzt seltener angewendet, aber sie hat auch als solche ihre Vorzüge. In der Linie kommen die meisten Waffen zur Anwendung, sie giebt ein dichtes, massenhaftes Feuer, dessen augenblickliche Wirkung einen großen moralischen Eindruck macht, dem feindlichen Artillerie-Kugelfeuer bietet sie eine geringe Tiefe, ist also schwerer zu treffen und leidet weniger; eine Terrainstrecke wird durch die Linie zusammenhängend besetzt und darum wirksamer vertheidigt, auch imponirt diese Formation und täuscht den Feind über die Stärke.

Dagegen hat sie erhebliche Nachtheile. Sie bietet in der Stellung wenig Widerstandsfähigkeit gegen den Choc, ihre Flanken sind fast wehrlos, in der Bewegung ist die Ordnung vom Terrain abhängig und wird selbst durch kleine Hindernisse schwankend, sie ist schwierig zu führen und zur Offensive wenig geeignet, weil ihr der Nachdruck fehlt; Kartätschen und Shrapnells wirken sehr verderblich auf sie.

Aus diesen Gründen wird die Linie nur in der Defensive zum Feuergefecht aus guter, gegen directen Angriff gedeckter, Stellung mit Vortheil angewendet.

Die Colonne ist Rendezvous-Stellung, Bewegungs- und Gefechtsformation. Demnach giebt es Marsch-, Manövrir- und Gefechts-Colonnen.

Digitized by Google

Als Gefechtsformation der Infanterie hat die Colonne große Vorzüge. Sie ist besser in Ordnung zu halten, daher leichter zu führen, sie besitzt mehr Einbruchskraft und Widerstandsfähigkeit, giebt eine moralisch erhöhte Zuversicht, ist unabhängiger vom Terrain, daher beweglicher und zur Unterstützung des zerstreuten Gefechts geeignet.

Ihre Mängel sind, daß sie weniger Waffen in Thätigkeit bringt, vom feindlichen Kugelfeuer, besonders von Granaten, viel Schaden leidet und den Truppen bei Hitze und Staub lästig wird. Dennoch überwiegen die Vorzüge, seit der Einfluß des Terrains bedeutender geworden ist, so daß die Colonne in Verbindung mit dem zerstreuten Gefecht jetzt als die vorherrschende Gefechtsformation der Infanterie gilt. Im Allgemeinen eignet sie sich besonders zur Offensive und zwar mit der blanken Waffe: dem Bajonnett.

§. 2. Aufstellung in Linie.

a. Die Compagnie steht in drei Gliedern mit 2 Fuß Abstand, in zwei Züge getheilt, der Hauptmann vor der Mitte, auf dem rechten Flügel jedes Zuges ein Officier als Zugführer (1ster Sec.-Lieut. den 1sten, Prem.-Lieut. den 3ten Zug), auf dem linken Flügel ein Officier (2ter Sec.-Lieut.) Hinter den Zugführern im 3ten Gliede stehen die rechten Flügelunterofficiere, hinter dem 3ten Gliede 2 Schritt von der 2ten linken Flügelrotte die linken Flügelunterofficiere, die übrigen Unterofficiere mit diesen gerichtet; (Feldw. hinter der 2ten Rotte recht. Fl.) Zwei Schritt dahinter die schließenden Officiere; (einer: hinter der Mitte, zwei: auf der 2ten Rotte recht. und link. Fl.) Die Spielleute beim Antreten auf dem rechten Flügel (2 Schritt vom 2ten Gliede, mit ihm gerichtet), sonst 12 Schritt hinter der Mitte.

b. Das Bataillon wird durch die 4 Compagnien, nach der Nummer vom rechten Flügel ab, zusammengestellt, und hat 8 Züge. Zwischen den 4ten und 5ten Zug tritt die Fahne in das erste Glied ein, 2 Unterofficiere stehen neben dem Fahnenträger, hinter ihnen im 3ten Gliede ebenfalls 3 Unterofficiere. Die Hauptleute treten als Zugführer der ungraden Züge ein, nur auf dem linken Flügel des Bataillons steht ein schließender Officier, alle übrigen befinden sich hinter den Zügen. Acht Schritte hinter ihnen stehen die Spielleute, Hautboisten rechts, Spielleute links der Fahne; ein Tambour und ein Hornist befinden sich vor dem

Digitized by Google

Bataillon bei dem Commandeur; der Adjutant hält hinter der Fahne.

c. Bei der Linienaufstellung mit formirten Schützenzügen stehen letztere hinter den Flügeln des Bataillons, und zwar hinter dem 1sten Zuge mit je 6 Schritt Abstand der 2te und 1ste Schützenzug, hinter dem 8ten Zuge der 3te und 4te Schützenzug, jeder von einem Officier befehligt, mit wenigstens 3 Unteroffizieren.

§. 3. Die Colonnen.

a. Compagnie-Colonne. Diese besteht aus 3 zweigliedrigen Zügen, bei den Compagnien über der Fahne links, bei denen unter der Fahne rechts abmarschirt, der Schützenzug jedoch stets an der Queue. Die Züge haben 6 Schritt Abstand, und werden von 3 Officieren geführt, ihre linken Flügel auch mit Unteroffizieren besetzt; ein Hornist befindet sich bei dem Hauptmann vor der Front.

In Halbzügen abgebrochen steht die Compagnie-Colonne, wie oben links oder rechts abmarschirt, mit 2 Schritt Abstand; die graden Halbzüge unter Führung des 3ten Seconde-Lieutenants, Feldwebels, Portepee-Fähnrichs oder eines Unteroffiziers, beide Flügel der Züge wo möglich mit Unteroffizieren besetzt.

Die Compagnie-Colonne, als Gefechtsformation für eine selbstständig detachirte Compagnie, ist erst neuerdings ausgebildet worden. (Ihre Anwendung C. §. 4.) Daß die Compagnien, nach ihrer Stellung im Bataillon, verschieden abmarschirt sich formiren, geschieht, um sogleich, wenn sie zusammengezogen werden, die Grund-Gefechtsstellung zu haben: die Angriffs-Colonne.

b. Das Bataillon in Angriffs-Colonne (Colonne nach der Mitte). Dabei steht der 4te und 5te Zug vorn, hinter dem 4ten der 3te, 2te, 1ste, hinter dem 5ten der 6te, 7te, 8te, mit doppeltem Gliederabstand von den schließenden Unteroffizieren, welche mit den schließenden Officieren auf Gliederabstand (2 Fuß) an das 3te Glied herangetreten sind. Die Zugführer des 6ten, 7ten, 8ten Zuges stehen auf dem linken Flügel ihrer Züge, die rechten Flügelunteroffiziere hinter den ersten Rotten; ein schließen-Officier hat den linken Flügel des 5ten Zuges besetzt. Die Fahne steht auf ihrem Platz, die Spielleute, in einem Gliede, befinden

Digitized by Google

sich zwischen dem 2ten und 3ten, 6ten und 7ten Zuge, wo ein Abstand von 2 Schritt geblieben ist.

Bei der Angriffs-Colonne mit formirten Schützenzügen stehen letztere an der Queue des Bataillons, der 2te und 1ste hinter dem 1sten, der 3te und 4te hinter dem 8ten Zuge, mit denselben Abständen. — Sobald ein Bataillon in das Gefecht rückt, soll es bestimmungsmäßig diese Form annehmen. Die Angriffs-Colonne ist die Grund-Gefechtsstellung der preußischen Infanterie, weil sie für die Offensive bedeutende Kraft und Beweglichkeit besitzt, und durch die Schützenzüge dabei unterstützt werden kann, weil aus ihr leicht die Defensiv-Colonne gegen Cavallerie (das Carree) oder die Linie zum Feuergefecht zu bilden ist und sie daher für die meisten Gefechtsverhältnisse die nöthige Selbstständigkeit hat.

c. Das Carree. Wenn das Bataillon in 3 Gliedern formirt war, so stehen im Gefecht die Züge compagnieweise aufgeschlossen auf Gliederabstand, also der 3te und 6te an den 4ten und 5ten, der 1ste und 8te an den 2ten und 7ten herangerückt: in der Mitte des Carrees ist ein Raum von 5 Schritt. Die Lücken auf beiden Flanken sind durch 5 Rotten Officiere und Unterofficiere ausgefüllt, die in der Front und Queue durch 4 solche ebenfalls, indem sich die Zugführer dorthin begeben; die Fahne steht hinter dem 6ten Zuge, die Spielleute daneben und hinter dem 3ten Zuge; der Bataillons-Commandeur und Adjutant halten in der Mitte des Carrees, dessen Queue (1ster, 2ter, 7ter, 8ter Zug) Kehrt gemacht hat, während 3 Flügelrotten der mittelsten Züge (3ter, 2ter, 6ter, 7ter) nach auswärts durch Rechts- und Linksum auch eine Front in der Flanke gebildet haben.

Bei formirten Schützenzügen stehen letztere an der Queue des Carrees, mit doppeltem Gliederabstand von demselben, unter sich auf Gliederabstand aufgeschlossen, die Führer des 2ten und 3ten in den Lücken der Flanke, die des 1sten und 4ten auf dem innern Flügel ihrer Züge. Die 4 Schützenzüge haben, gleich den hintern 4 Zügen des Bataillons, Kehrt gemacht, von den 4 innern Zügen kann aber nur eine Rotte nach der Flanke die Front bilden. Wo Unterofficiere zum Ausfüllen der Lücken fehlen, werden Leute aus den Gliedern genommen.

Das Carree der preußischen Infanterie ist immer ein volles mit einem geringen innern Raume. Zwar bietet das sonst übliche hohle Carree (Compagniefront nach allen Seiten) eine größere

Digitized by Google

Feuerlinie der Flanken und im Innern mehr Platz für berittene Officiere, Geschütz und Gepäck, Verwundete u. s. w., aber es ist künstlicher zu formiren und leichter einzubrechen.

d. Das Bataillon in Compagnie-Colonnen. Aus der Linie formirt stehen die beiden mittelsten Compagnien, die Fahne hinter der 3ten, mit ihren Colonnen auf den 4ten und 5ten Zug, also zusammen, — die Flügel-Compagnien auf den 2ten und 7ten Zug gebildet, eine Zugbreite ab von jenen; alle 4 in sich formirt, wie a. — Hat die Formation aus der Angriffs-Colonne Statt gefunden, so ist nur jeder Schützenzug hinter seiner Compagnie gebildet, der 2te also hinter dem 3ten Zuge des Bataillons, der 3te hinter dem 6ten Zuge desselben eingeschoben; der 1ste und 4te Schützenzug stehen an der Queue. Die Distance der Züge beträgt 6 Schritt.

Gefechts-Colonnen des Bataillons sind hiernach: Angriffs-Colonne, Carree, Compagnie-Colonnen.

e. Zug-Colonne (geöffnet oder geschlossen), Sections-, Reihen-Colonne. Diese sind nur zur Bewegung, also Marsch- oder Manövrir-Colonnen, wiewohl sie unter besondern Verhältnissen, z. B. in verengtem Terrain, beim Sturm von Brücken, beim Durchschlagen, auch im Gefecht angewendet werden können. — Sie sind entweder rechts oder links abmarschirt. (Spec. Begr. §. 4.) In geöffneter Zug-Colonne stehen die Zugführer 2 Schritt vor der Mitte, die beiden Flügelunterofficiere im ersten Gliede auf den Flügeln ihrer Züge; in der geschlossenen Colonne, wie in Sectionen, behalten die Zugführer ihre frühern Plätze, die rechten Flügelunterofficiere stehen hinter der ersten Rotte, die linken auf dem linken Flügel ersten Gliedes; in Halbzügen die letztern hinter der linken Flügelrotte, schließende Unteroffiziere auf dem rechten Flügel der graden Halbzüge, beim 8ten Zuge der schließende Officier; in der Reihen-Colonne stehen die Zugführer neben dem Flügelmann der Tete, ihre Plätze sind durch die rechten Flügelunterofficiere besetzt. — Die Distancen in der geschlossenen Zug-Colonne sind wie bei der Angriffs-Colonne.

2. Bewegung.

§. 1. Elementar-Bewegungen. (Spec. Begr. §. 5.)

Die Ausführung derselben wird hier als bekannt vorausgesetzt. Der Marsch der Infanterie geschieht in der Schritt-

Digitized by Google

weite von 2 Fuß 4 Zoll, im Zeitmaaß (Takt, Cadence) von 108 Schritt in der Minute, beschleunigt im Bajonnett-Angriff auf 120 Schritt; kurze Strecken, wenn es nöthig, z. B. im Anlauf gegen den Feind oder bei raschen Formationsveränderungen, werden im Trabe zurückgelegt: „Marsch! Marsch!"

§. 2. Evolutionen eines Bataillons.

a. Bewegungen in Linie.

Zum Avanciren treten die 3 Fahnenunteroffiziere 1sten Gliedes 8 Schritt vor, die des 3ten Gliedes in das 1ste ein. Die Richtung während des Marsches ist nach der Fahne. Auf „Halt!" treten die Unterofficiere wieder zurück.

Zum Zurückgehen („ganzes Bataillon — Kehrt!") treten die 3 Fahnenunterofficiere 3ten Gliedes 8 Schritt vor, die des 1sten an ihre Stelle.

Das Abbrechen einzelner Züge aus der Linie kann vor Terrainhindernissen nothwendig werden. „N ter Zug — Halt!" Dann: „Halbrechts (=links) Marsch!" hinter den nächsten Zug nach der Fahne zu; nur der 4te setzt sich hinter den 3ten, der 5te hinter den 6ten. Wiederaufmarsch, sobald das Hinderniß passirt ist.

Achsschwenkung heißt eine Frontveränderung, wo der Drehpunkt beim Schwenken in der Mitte liegt, also bei dem Bataillon in der Fahne, dient aber nur zur Friedensübung.

„Achsschw. rechts (links)!" Die neue Richtung, senkrecht auf die Mitte, wird durch 2 Flügelunterofficiere, vor und hinter der Fahne, auf Zuglänge entfernt, bezeichnet. „Ganze 1ste und 2te (3te und 4te) Compagnie Kehrt!" „Bataillon rechts (links) schwenkt!" Flügelunterofficiere laufen in das neue Alignement, mit dem Abstand ihrer Züge, Front nach der Fahne. — „Marsch! Marsch!" — Nach vollführter Schwenkung zugweise: „Halt!" und für die rückwärtsschwenkenden: „Front!" — „Augen rechts!"

b. Colonnen-Formationen.

Aus der Linie wird die Reihen-Colonne durch die Wendung, die geöffnete Zug-, Halbzug- und Sections-Colonne durch Abschwenken mit solchen, die geschlossene Colonne durch Ployiren gebildet.

Geschlossene Zug-Colonne kann durch Hintereinanderschieben oder Voreinanderschieben formirt werden. „Rechts in Colonne! Rechts um!" (der 1ste Zug bleibt

Digitized by Google

stehen) „Marsch!“ Die Teten der Züge biegen aus, hinter dem 1sten Zuge mit richtigem Abstand: „Halt! Front!“ — Wird die Colonne hinter dem 8ten Zuge gebildet, so geschieht die Formation analog links. — Soll eine links abmarschirte Colonne vor dem 1sten Zuge formirt werden: „Zum Linksabmarsch rechts in Colonne! Rechts um! Marsch!“ Der 1ste Zug ist stehen geblieben, die Teten der übrigen Züge biegen links aus und nehmen ihren Abstand von jenem. Umgekehrt vor dem 8ten Zuge: „Zum Rechtsabmarsch links in Colonne!“

Auch auf jeden andern Zug kann die Colonne gebildet werden. „Der nte Zug bleibt stehen, zum Rechts- (Links-) Abmarsch in Colonne! Rechts und links um! Marsch!“ Die übrigen Züge setzen sich nach der entsprechenden Wendung vor oder hinter den benannten Zug.

Angriffs-Colonne. „Nach der Mitte in Colonne! Links und rechts um! Marsch!“ Der 4te und 5te Zug bleiben stehen, die andern setzen sich dahinter (§. 3. b.). Diese Evolution kann auch im Trabe ausgeführt werden, welches immer geschieht, wenn das Bataillon in Linie im Vorrücken begriffen ist. Geschieht die Formation im Zurückgehen, so setzen sich die abbrechenden Züge vor den 4ten und 5ten Zug.

Compagnie-Colonne. Jede Compagnie formirt sich nach ihrer Stellung im Bataillon (§. 3. a.). „Compagnie-Colonne formirt!“ Das 3te Glied des 2ten, 4ten, 5ten, 7ten Zuges macht Kehrt, geht 12 Schritt zurück, und macht Front, der 1ste und 3te Zug linksum, und setzt sich, während sein 3tes Glied vor das zurückgegangene des 2ten und 4ten rückt, mit 6 Schritt Abstand hinter den stehengebliebenen Zug der Compagnie; der 6te und 8te mit Rechtsum ebenso hinter den 5ten und 7ten, ihre 3ten Glieder gehen hinter die der eben genannten Züge.

c. Bewegungen in Colonne.

Diese werden mit Beibehaltung der vorigen Distancen ausgeführt, nur in der Angriffs-Colonne (und Zug-Colonne auf weitere Strecken) wird Viertel-Zugabstand genommen und bleibt, bis das Bataillon deployiren oder in das Gefecht rücken soll; dann wird wieder aufgeschlossen. Die Schwenkung einer geöffneten Colonne geschieht von allen Abtheilungen auf derselben Stelle, wo die erste geschwenkt hat, die einer geschlossenen zugleich durch

Digitized by Google

Ziehen und Schwenken der hintern Abtheilungen mit Halbrechts oder Halblinks ohne besonderes Commando.

Uebergänge aus einer Colonne in die andere sind: das Oeffnen und Schließen der Colonne („Viertel, halbe, ganze Zugdistance genommen!" — „Aufgeschlossen! Marsch!"); das In Reihen setzen; der Contremarsch; das Abbrechen und der Aufmarsch der Abtheilungen (Halbzüge oder Sectionen) in der geöffneten Colonne; die Formation der Angriffs-Colonne aus der Zug-Colonne („Nach der Mitte in Col. Marsch!"; bei rechts abmarschirter Colonne bleibt der 4te stehen, der 1ste, 2te, 3te machen rechtsum, ihre Teten schwenken rechts, gehen an jenem vorbei, schwenken nochmals rechts, dann laufen die Rotten zugweise auf, der 5te, 6te, 7te, 8te Zug setzen sich bei geschlossener Col. mit Linksum, bei geöffneter mit Halblinks in ihr Verhältniß neben den 4ten bis 1sten Zug. — Aus links abmarschirter Col. bleibt der 5te Zug stehen und die übrigen vollführen die Bewegung entgegengesetzt); der Uebergang der Angriffs-Colonne in die Zug-Colonne (die vorigen Bewegungen werden umgekehrt ausgeführt auf den 4ten oder 5ten Zug — „Zum Rechts- (Links-) Abmarsch in Colonne! Marsch!"); der Uebergang aus der Zug-Colonne in Compagnie-Colonne (bei rechts abmarschirter Col. setzen sich die 3ten Glieder aller ungraden Züge durch Rechtsum, Rechtsschwenken der Spitzen und Linksauflaufen vor die 3ten Glieder der ungraden Züge, beim Linksabmarsch die der graden durch entgegengesetzte Bewegung hinter die der ungraden Züge; der Abstand von 6 Schritt wird von allen Zügen genommen und der Abmarsch der betreffenden Compagnien, sobald es thunlich, in den für die Compagnie-Colonne vorgeschriebenen verwandelt); die Formation der Compagnie-Colonnen aus der Angriffs-Colonne (das 3te Glied des 2ten und 4ten Zuges setzt sich durch Rechtsum, Rechtsschwenken der Spitze, hinter das 3te Glied des 1sten und 3ten, das 3te Glied des 5ten und 7ten Zuges durch die entgegengesetzte Bewegung vor das 3te Glied des 6ten und 7ten Zuges, welches etwas zurücktritt; Distance wird sodann genommen); Wiederherstellung der Angriffs-Colonne (die Schützenzüge rücken an die Queue, die Züge mit richtigem Abstand in ihr Verhältniß).

Das Carree (§. 3. c.) wird aus der Angriffs-Colonne

Digitized by Google

gebildet — „Formirt das Carree!“ Wenn die Schützenzüge noch nicht gebildet waren, so rücken die Züge des Bataillons compagnieweise auf (der 3te und 6te an den 4ten und 5ten, der 1ste und 8te an den 2ten und 7ten), während die schließenden Officiere und Unterofficiere zur Ausfüllung der Lücken gehen. Der 1ste, 2te, 7te, 8te Zug machen Kehrt, die 3 äußern Flügelrotten des 2ten und 3ten, 6ten und 7ten Zuges rechts und links um, nach der Flanke des Carrees. Von den Zügen der Tete und Queue geschieht dies nur, wenn ihre Flanke angegriffen wird.

Dieselbe Formation findet Statt, wenn die Schützenzüge schon gebildet waren, nur macht eine Rotte der mittlern Züge, statt drei, die Wendung nach der Flanke. Die 4 Schützenzüge, wenn sie an der Queue des Bataillons stehen, schließen in sich auf (§. 3. c.) und machen Kehrt, sind es nur 2, so rücken sie unmittelbar an den 1sten und 8ten Zug heran.

Defilee- (Brücken-) Abzüge aus der Angriffs-Colonne. Gestatten Terrainhindernisse nicht die Bewegung in voller Colonnenbreite, so muß nach Verhältniß des Durchganges oder der Brücke in kleinern Abtheilungen abgebrochen werden und zwar immer aus der Mitte, um jenseit gleich wieder in die frühere Formation aufmarschiren zu können. „Aus der Tete (Queue) in Reihen gesetzt!“ oder „in Halbzüge (Sectionen) brecht ab!“ Bei Flankenmärschen: „Aus der rechten (linken) Flanke brecht ab!“ Die 4 äußern Züge treten kurz und hängen sich den mittlern an, nehmen aber jenseit der Enge schnell wieder ihre frühern Plätze ein. Diese ganze Bewegung wird oft im Trabe ausgeführt: „Marsch! Marsch!“

d. Herstellung der Linie aus der Colonne.

Die Reihen-Colonne stellt die Linie entweder durch Frontwendung (vor dem Feinde darf auch die Inversion nicht gescheut werden) oder durch Aufmarschiren der Rotten her.

Die geöffnete Colonne, sie mag aus Zügen, Halbzügen oder Sectionen bestehen, bildet die Linie in der Flanke durch Einschwenken (zugleich, wobei in der Zugcolonne zuweilen die Officiere auf die Flügel genommen werden — oder successiv: „Zug-, Halbzug-, Sectionsweise rechts — links — eingeschwenkt!“) In der Richtungslinie der Spitze der Colonne wird die Linie durch schräges Herausziehen der Abtheilungen formirt: Rechts (links) marschirt auf!“ Flügelunteroffiziere laufen in die Richtungs-

Digitized by Google

linie, um die Plätze der Züge zu bezeichnen. „Halbrechts (=links) — Marsch!“ Die Züge rücken auf das Commando ihrer Officiere in die Linie.

Hat die Colonne Kehrt gemacht, und soll der Aufmarsch rückwärts geschehen, so wird er eben so ausgeführt, nur macht der vorderste Zug gleich Front, die andern marschiren auf und stellen, so wie sie eingerückt sind, ebenfalls die Front her.

Geschlossene Colonnen deployiren zur Linie. Ein Zug (bei der rechts und links deployirenden Angriffs=Colonne 2.) bildet die Basis, die übrigen bewegen sich nach entsprechender Wendung parallel der durch die vorgelaufenen Flügelunteroffiziere bezeichneten Richtungslinie und rücken, sobald sie neben ihre Plätze gekommen sind, auf das Commando ihrer Officiere ein.

Die Zug=Colonne kann auf den Zug der Tete (rechts oder links, je nachdem sie abmarschirt ist) oder aus der Tiefe auf den Zug der Queue, oder auf jeden andern Zug (dann rechts und links zugleich), deployiren. „Rechts (links) deployirt! Rechts (links) um! Marsch!“ — „Aus der Tiefe rechts (links) deployirt!“ u. s. w. — „Der nte Zug bleibt stehen! Rechts und links deployirt! Rechts und links um! Marsch!“

Die Angriffs=Colonne deployirt gewöhnlich rechts und links, wobei der 4te und 5te Zug stehen bleiben, und die Richtungslinie durch die Flügelunterofficiere, welche auf den 1 Schritt vorgetretenen Fahnenträger Vordermann nehmen, bezeichnet wird. — Sie kann aber auch aus der Tiefe rechts (links) deployiren, dann bleibt der 8te (1ste) Zug stehen, die 3 Züge des betreffenden Flügels deployiren aus der Tiefe, die andern in gewöhnlicher Art; der älteste Officier der Tetenzüge commandirt beide. — Eine im Marsch begriffene Angriffs=Colonne entwickelt sich durch Herausziehen und im Trabe: „Rechts und links marschirt auf! Marsch! Marsch!“

Wo es darauf ankommt, das Feuer gleich zu eröffnen, wird man nie aus der Tiefe, sondern stets auf die vorderste Abtheilung deployiren, unter deren Schutz die Bewegung geschieht.

Herstellung der Linie aus den Compagnie=Colonnen Der Commandeur benennt die Compagnie, in deren Richtungslinie deployirt werden soll, diese entwickelt sich, die andern rücken auf die kürzeste Weise auf ihre Plätze, und die Schützenzüge hinter den 1sten und 8ten Zug (§. 2. c.). Soll aber die Linie in 3 Gliedern hergestellt werden: „Das 3te Glied formirt!“ so

Digitized by Google

gehen die Schützenzüge auseinander und jedes dritte Glied hinter seinen Zug.

3. Gefecht.

§. 1. Grundbedingungen.

Das Gefecht der Infanterie ist Feuergefecht und Bajonnettkampf. Das erstere kann oft ohne Nahgefecht entscheiden und soll dieses vorbereiten, es ist also von höchster Wichtigkeit. Die beste Formation dazu bleibt immer die Linie, ruhige Handhabung der Waffe, richtiges Schätzen der Entfernungen, gutes Zielen sind die Grundbedingungen dazu. Der Erfolg des Massenfeuers, da es auf Commando geschieht, ist freilich von den Umständen abhängig, aber, wenn es gut abgegeben wird, liegt er nicht allein in dem großen Verluste des Feindes, sondern noch mehr in der Plötzlichkeit desselben, welche auch moralisch erschütternd wirkt.

Der Bajonnettkampf fordert Tüchtigkeit der Truppen und die Attacke ein der Bewegung günstiges Terrain. Die beste Formation dazu ist die Colonne wegen ihrer Beweglichkeit und Stoßkraft, besonders wo entscheidend auf einen Punkt gewirkt werden soll. Seltener wendet man die Linie zum Bajonnett-Angriff an, meist nur da, wo man den Feind unter wirksamem Feuer erwartet und der Salve gleich die Gegenattacke folgen soll. Auf letztere ist großer Werth zu legen.

§. 2. Feuergefecht.

Die Linie, nach dem Terrain aufgestellt, das wo möglich einigen Schutz gewährt, muß ein freies Schußfeld haben. Es kommt darauf an, ein wohlgezieltes Feuer im richtigen Moment abzugeben, vieles und schlechtes Schießen hängen gewöhnlich zusammen. Ein zu früh eröffnetes Feuer ist wirkungslos, schwächt dadurch die Zuversicht der eignen Truppen und ermuthigt den Feind. Beim Chargiren ist die strengste Ordnung zu halten, die Leute müssen auf Commando und Signal hören, besonders, wenn das Feuer eingestellt werden soll.

Es giebt drei Arten des Feuers in geschlossener Ordnung nach preußischem Reglement: Bataillonssalve, Gliedersalve, Rottenfeuer. Die entscheidendste Wirkung liegt in der Salve. Das 2te Glied tritt auf: „Chargirt!“ einen Schritt rechts, das 3te einen Schritt zurück. Das Feuer wird nur vom

Digitized by Google

1sten und 2ten Gliede abgegeben. — Die Gliederſalve heißt auch Carreefeuer, weil ſie im Carree angewendet wird. Auf „Carree — fertig!“ fällt das erſte Glied das Gewehr, das 2te und 3te rücken einen Schritt rechts über. „2tes Glied, An! — Feuer!“ Nach dem Schuſſe wechſeln die Leute dieſes Gliedes die Gewehre mit ihren Hinterleuten im 3ten Gliede, geben auf Commando die 2te Salve ab, laden die fremden Gewehre ſelbſt, feuern auf Commando mit dieſen zum dritten Male und vertauſchen ſie dann wieder mit dem 3ten Gliede, welches inzwiſchen geladen hat. Wenn nach der 2ten Salve während des Ladens ein Feuer nothwendig wird, ſo kann es vom 1ſten Gliede, immer jedoch auf Commando, gegeben werden. — Das Rottenfeuer wird auf ein Zeichen mit der Trommel eröffnet, jeder Mann im 1ſten Gliede ſchlägt für ſich an, feuert und ladet, dann ſein Hintermann, und ſo fort, bis das Signal zum Einſtellen des Feuers gegeben wird. Die Wirkung deſſelben kann, ſchon wegen des fortwährenden Pulverdampfes, nur als eine geringere angeſehen werden, auch erſchwert es die Führung bei aller Disciplin, weil Commando und Signal ſchwer zu hören ſind, es ſoll alſo nur in ſeltenen Fällen und als Ausnahme von der Regel zur Anwendung kommen.

Die Wahrſcheinlichkeit des Treffens iſt durch viele Einflüſſe bedingt, man pflegt ſie bei glatten Gewehren auf je 100 Schritt zu ½, ⅛, 1/7, 1/10 der Kugeln anzunehmen. Ueber 400 Schritt iſt der Schuß ſehr unſicher und ſchwach.

Gegen Colonnen beginnt die Treffſähigkeit allerdings ſchon auf 400 Schritt, Maſſe gegen Maſſe kann auf 300 Schritt feuern, wirkſam erſt von 200 Schritt an, im Carree wird das Feuer bis auf 60 Schritt geſpart. — In einer Minute kann wohl 4mal geſchoſſen werden, aber nur auf Koſten des Treffens, 3mal in 2 Minuten dürfte das Maaß ſein.

Die leichten Percuſſions- (Zündnadel-) Gewehre können im Maſſenfeuer große Reſultate hervorbringen, ihre Hauptbeſtimmung iſt aber das zerſtreute Gefecht, daher von ihnen dort zu ſprechen iſt (C. §. 5.), ebenſo von den Büchſen der Jäger (C. §. 6.).

§. 3. Bajonnettkampf.

Der Bajonnett-Angriff wird am beſten in der Colonne ausgeführt, die Züge ſind dazu aufgeſchloſſen, die Bewegung geſchieht mit „Gewehr rechts!“ in dem ſchnellern Marſch, der durch das

Digitized by Google

Schlagen der Tambours bezeichnet wird. In kurzer Entfernung vom Feinde (etwa 12 Schritt) wird das Gewehr auf Commando vom 1sten und 2ten Gliede der Tetenzüge gefällt und die Colonne stürzt sich im Anlauf entschlossen mit Hurrah-Ruf auf den Feind. Erfahrungsmäßig kommt es selten zum directen Zusammenstoß, sondern ein Theil weicht gewöhnlich früher aus, wenn aber die Bajonnett-Attacke trifft, so entsteht ein Handgemenge, in welchem, nächst der Tapferkeit, die physische Kraft und die Gewandtheit in Führung der Waffe entscheidet. Hieran werden sich auch die hintern Züge betheiligen, die Ordnung muß also mehr oder minder leiden, es ist Sache der Führer, sie baldmöglichst herzustellen.

Weicht der Feind vorher, so wird von den beiden Tetenzügen eine Salve gegeben. Der Gebrauch, der von den Schützenzügen gemacht wird (C. §. 3.), um die Colonnen-Attacke vorzubereiten und zu unterstützen, den Feind zu verfolgen oder, wenn der Angriff abgeschlagen ist, den Rückzug zu decken, giebt der Colonne noch einen Vorzug mehr vor der Attacke in Linie.

Diese wird im Allgemeinen ebenso ausgeführt; die Fahnenunteroffiziere treten kurz und lassen sich vom Bataillon aufnehmen, die Glieder müssen dicht aufgeschlossen sein, damit die Bajonnette des 2ten Gliedes durch die Lücken des 1sten reichen.

Der Gebrauch der Kolben im Einzelnkampf ist als verderblich für die Waffe und unwirksamer, als der des Bajonetts, zu verhindern.

§. 4. Verbindung des Fern- und Nahkampfs in geschlossener Ordnung.

Die Infanterie wird nach den besondern Verhältnissen und dem Gange des Gefechts das Feuer- und Bajonnettgefecht auch in geschlossener Ordnung verbinden.

Das Feuer bereitet den Bajonnett-Angriff vor, indem es den Feind erschüttert; dies gilt aber nur von der Defensive: es wäre nachtheilig, wenn ein zum Angriff vorrückendes Bataillon Halt machen und sein Feuer eröffnen wollte; wohl aber kann ein aufgestelltes Bataillon den Feind mit einer Salve empfangen und, die Wirkung derselben benutzend, ohne durch das Laden Zeit zu verlieren, schnell zur Attacke übergehen.

Nach dem Bajonnett-Angriff vervollständigt das Feuer den Erfolg durch die Salve, welche dem weichenden Feinde nach-

Digitized by Google

geſchickt wird. In der Linie kann auch Rottenfeuer folgen. Die Schützenzüge treten dann wieder in beſondere Thätigkeit.

B. Zerſtreute Ordnung.

1. Aufſtellung. (Formation der Schützenzüge.)

§. 1. Aus der Linie.

„Züge aus dem 3ten Gliede formirt!" Jeder Schützenzug bildet ſich hinter ſeiner Compagnie, indem das 3te Glied des 2ten und 4ten Zuges (der graden Z. über der Fahne) ſich mit Rechtsum hinter das des 1ſten und 3ten Zuges (der ungraden Z.) ſetzt, während vom 5ten und 7ten (der ungraden Z. unter der Fahne) das 3te Glied mit Linksum vor das 3te des 6ten und 8ten Zuges rückt, welches dazu 2 Schritt zurücktritt. Hierauf geht der 1ſte und 4te Schützenzug 12 Schritt zurück, und macht Front, der 2te ſetzt ſich mit Rechtsum, der 3te mit Linksum, auf 6 Schritt Abſtand, vor jene.

Sollen die Schützenzüge in Halbzüge abbrechen, ſo geſchieht dies, indem die innern Halbzüge ſich vor die äußern ſetzen (vom 1ſten und 2ten der 2te Halbzug, vom 3ten und 4ten der 1ſte Halbzug ſetzt ſich vor den andern).

Wird, ehe die Schützenzüge gebildet waren, das Signal: Schwärmen! geblaſen, ſo formiren ſich die 4 Schützenzüge ebenſo, der 1ſte und 4te Zug geht aber nicht 12 Schritt zurück, ſondern gleich vor das Bataillon (2. §. 1.). Das letztere gilt auch in Bezug auf die beiden folgenden Formationen.

§. 2. Aus der geöffneten und geſchloſſenen Colonne.

Die Schützenzüge werden hier ſtets auf der, der Frontlinie des Bataillons entgegengeſetzten, Seite gebildet und zwar in denſelben Abtheilungen — Zügen, Halbzügen, Sectionen — wie das Bataillon formirt iſt. Dazu gehen die 3ten Glieder mit Rechts- und Linksum 6 Schritt heraus und rücken zu Schützenzügen auf (beim Linksabmarſch treten die der ungraden Züge, um richtig rangirt zu ſein, durch, und ſtellen ſich vor die der graden Züge), dann alignirt ſich der 1ſte Schützenzug mit dem 1ſten Zuge des Bataillons, der 2te mit dem 3ten, der 3te Schützenzug mit dem 6ten, und der 4te mit dem 8ten Zuge.

Digitized by Google

Wenn das Bataillon einſchwenkt, ſo rücken die 4 Schützenzüge auf ihre Plätze hinter dem 1ſten und 8ten Zuge.

§. 3. Aus der Angriffs-Colonne.

Das 3te Glied der Züge über der Fahne geht mit Rechtsum, das der Züge unter der Fahne mit Linksum 6 Schritt heraus und formirt die Schützenzüge ſo, daß der 2te und 3te in gleicher Höhe mit dem 4ten und 5ten Zuge des Bataillons, der 1ſte und 4te Schützenzug ebenſo mit dem 2ten und 7ten Zuge alignirt ſtehen. (Ueber der Fahne treten die 3ten Glieder der ungraden Züge durch.)

Dann wird befohlen, ob alle 4 Schützenzüge an die Queue oder Tete, oder 2 dort, 2 hier aufgeſtellt werden ſollen — im letztern Falle rückt der 1ſte und 4te vor, der 2te und 3te hinter die Colonne.

§. 4. Compagnie-Colonne.

Dieſe Formation, als die günſtigſte zur Führung des zerſtreuten Gefechts, enthält die Bildung der Schützenzüge gleich in ſich und kann aus der Linie und Colonne geſchehen (A. §. 2. b. und c.).

2. Bewegung.

§. 1. Bildung der Schützenlinie.

Auf das Signal oder Commando: Schwärmen! — rückt bei der Compagnie-Colonne der Schützenzug oder ein Halbzug, beim Bataillon der 1ſte und 4te Schützenzug, oder von dieſen nur der hintere Halbzug, etwa 150—200 Schritt vor und macht Halt; dann ſchwärmt eine Section oder, nach der Stärke, mehr aus (im Bataillon, wenn die Züge wenigſtens 4 Sectionen ſtark ſind, ſchwärmen reglementsmäßig 2 aus, vor dem Feinde jedoch nie mehr, als grade nöthig ſind). Dadurch wird die geſchloſſene Ordnung aufgelöſt, die Leute bilden, etwa 150 Schritt weiter vorwärts, mit Intervallen, aber rottenweiſe zuſammenbleibend, unter Benutzung von Terraingegenſtänden zur eigenen Sicherung, eine Schützen- oder Feuerlinie, welche die ganze Gefechtsfront deckt, und zwar in der Breite eines deployirten Bataillons, auch wenn das letztere noch in Colonne ſteht. Die nicht aufgelöſten

Digitized by Google

Theile der Schützenzüge bleiben als Unterſtützungstrupps (Soutiens) dahinter, vor den Flügelzügen des Bataillons, damit ſie die Flanken der Schützenlinie decken, die Front des Bataillons für deſſen Feuer oder Bajonnett-Angriff ſchnell frei machen (demaskiren) oder die feindliche bei Gelegenheit überflügeln können.

Wird im Zurückgehen des Bataillons das Signal: Schwärmen! gegeben, ſo bleiben die betreffenden Schützenzüge zurück, breiten hinter ſich ihre Schützenlinie aus und folgen dann, von dieſer gedeckt, in angemeſſener Entfernung dem Bataillon.

Bei einem plötzlichen Flankenangriff muß die Feuerlinie von den beiden Schützenzügen des betreffenden Flügels gebildet werden, alſo von dem 1ſten und 2ten, oder 3ten und 4ten Schützenzuge.

Erfolgt bei der Angriffs-Colonne das Commando: „Schützen in die Intervalle!“ ſo wird der ganze 1ſte und 4te Schützenzug rechts und links vom Bataillon aufgelöſt.

§. 2. Bewegungen der Schützenlinie.

Alle Bewegungen der Schützenlinie geſchehen frei, im lebhaften Schritt, ohne zu laufen. Letzteres iſt ausnahmsweiſe geſtattet, wo eine freie Strecke unter feindlichem Feuer oder von Cavallerie bedroht zu überſchreiten iſt, oder wo eine vortheilhafte Stellung ſchnell erreicht werden ſoll. Die Richtung wird nur im Allgemeinen gehalten, wohin ſie vom Führer angeordnet wird; auf die Abſtände iſt nicht genau zu ſehen, doch darf der Zuſammenhang nicht verloren gehen und kein unnöthiges Zuſammenſchieben der Schützen an einzelnen Puncten Statt finden. Bei allen Bewegungen iſt das Terrain möglichſt zu benutzen, und ſtete Aufmerkſamkeit auf den Führer nothwendig.

§. 3. Verſtärkung, Ablöſung, Verminderung.

Wenn es erforderlich iſt, die Schützenlinie zu verſtärken, ſo ſchwärmt die folgende Section aus und vertheilt ſich entweder in die Zwiſchenräume (doublirt ein) oder ſtellt ſich auf einem Flügel auf, um die Feuerlinie zu verlängern. Hierbei können Flanken oder Haken gebildet werden, Offenſivflanken, vorgebogen zum Umfaſſen des Feindes, oder Defenſivflanken, zurückgebogen, zum Schutz gegen feindliches Umfaſſen. — Im Zurückgehen wird die Schützenlinie zuweilen durch eine zweite Feuerlinie, vom Soutien aus gebildet, aufgenommen und verſtärkt.

Digitized by Google

Wenn die Sontiens ganz aufgelöst sind, so rücken die beiden andern Schützenzüge vom Bataillon in deren Stelle. Bei den Compagnie-Colonnen muß wenigstens eine Section geschlossen als Sontien bleiben.

Das Ablösen geschieht durch die nächstfolgende Section oder 2 Sectionen, welche ausschwärmen; diese müssen aber in die Feuerlinie eingerückt sein und sich aufgestellt haben, ehe die Abgelösten zurückgehen dürfen. Diese begeben sich zum Unterstützungstrupp.

Wenn das Gefecht eine Verminderung der Schützen erlaubt, so muß der Führer sogleich die überflüssig gewordenen einziehen. Die Section oder die Leute, welche zurückgehen sollen, werden benannt, sie kehren im raschen Schritt zum Sontien zurück, während die im Feuer bleibenden Schützen schnell, wo es nöthig ist, die zu groß gewordenen Zwischenräume berichtigen und ausfüllen.

§. 4. Sammeln.

Dies geschieht auf das Signal oder einen Zuruf, die Schützen gehen auf dem nächsten Wege hinter ihren Unterstützungstrupp. — Die Sontiens kehren zum Bataillon zurück, machen auf 20 Schritt Entfernung von demselben rechts- und linksum und marschiren hinter den Flügeln auf; die Schützenlinie sammelt sich dort auf das Signal: Ruf! im Trabe. War sie, während das Bataillon avancirt, bereits im Zurückgehen, so schiebt sie schon nach den Flügeln hin, bis das Signal: Ruf! erfolgt.

3. Gefecht.

§. 1. Die einzelnen Schützen.

Die Hauptbestimmung der Schützen im zerstreuten Gefecht ist, dem Feinde durch ihr Feuer möglichst viel Abbruch zu thun. Dabei wird, nächst der guten Führung, besonders die Selbstthätigkeit der Einzelnen in Anspruch genommen. Diese ist auf Gewandtheit, Umsicht und richtiges Urtheil begründet und besteht in gutem Waffengebrauch, geschickter Terrainbenutzung und gegenseitiger Unterstützung.

Jeder Schütze ladet und schießt nach eigner Einsicht, sorgfältig zielend und ruhig abdrückend, im Stehen, Liegen oder Knieen, wie es seine Deckung nöthig macht oder sich Gegenstände zum

Digitized by Google

An- und Auflegen des Gewehrs bieten. Er schießt nur, wo er ziemlich sicher sein kann, zu treffen, und niemals auf zu weite Entfernungen, gegen Einzelne nie über 150 Schritt. Besonders zielt er auf feindliche Officiere, bemerkbar gewordene gute Schützen des Feindes, oder wo sich größere geschlossene Abtheilungen in wirksamer Schußweite zeigen, auf diese. Gegen Batterien, welche im Feuern sind, wird auf die Bedienungsmannschaft geschossen, um die Geschütze zum Schweigen zu bringen; gegen Artillerie in Bewegung wird die Bespannung zum Zielpunkt genommen, besonders, wenn man hoffen kann, die Geschütze zu nehmen.

Das Feuer wird ohne Signal eröffnet, sobald der Einzelne treffen kann, und von ihm eingestellt, wenn dies nicht mehr zu hoffen ist, ohne Rücksicht auf etwa noch feuernde Nebenleute.

Für die mit Zündnadelgewehren bewaffneten Schützen sind besondere Instructionen gegeben.

Das Bajonnett kommt im zerstreuten Gefecht nur ausnahmsweise zur Anwendung, z. B. wenn die Schützen im raschen Anlauf einen Terrainabschnitt, einen Waldrand oder die Umfassung eines Dorfes zu nehmen suchen und dabei ein Handgemenge entsteht.

Die Benutzung des Terrains muß ein Hauptaugenmerk der einzelnen Schützen sein; es kann ihm dienen, durch An- oder Auflegen des Gewehrs sicherer zu schießen, sich selbst gegen die feindliche Waffenwirkung zu decken, und dem Feinde gut anzukommen. Die letztere Rücksicht soll überall die vorwaltende sein. Wie die einzelnen Terraingegenstände mit Vortheil zu benutzen sind, wird den Schützen bei der Ausbildung zum zerstreuten Gefecht gelehrt, doch thut die eigene Umsicht dabei immer das Beste.

Gegenseitige Unterstützung wird durch den Zusammenhang der Schützenlinie und nicht zu große Entfernung der Rotten bewirkt, zugleich aber secundiren sich die beiden Leute, welche zu einer Rotte gehören, indem Jeder erst schießt, wenn der Andere wieder geladen hat. Bei dichten Schützenlinien oder sichern Deckungen ist letzteres jedoch weniger wichtig.

§. 2. Die Führung.

Der Führer im zerstreuten Gefecht muß die Gefechtsverhältnisse zu beurtheilen verstehen. Er soll nie mehr auflösen, als nothwendig ist, und die Vertheilung der Schützen so anordnen,

Digitized by Google

daß die wichtigsten Punkte stärker besetzt werden und dort wo möglich ein kreuzendes Feuer entsteht, welches immer sehr mörderisch ist. Die vorspringenden Theile eines zu vertheidigenden Terrainabschnitts, Waldes, Dorfes u. s. w., sind besonders stark zu besetzen, weil sie dem Angriff am zugänglichsten sind; dadurch läßt sich aber zugleich ein Kreuzfeuer vor den dazwischen liegenden Strecken bewirken. Wo es nöthig wird, hat der Führer die Verstärkung anzuordnen, doch müssen dabei, wenn größere Abtheilungen aufzulösen sind, die ursprünglichen Züge nicht getrennt oder mit einander gemischt werden.

Beim Angriff ist die Schützenlinie in derjenigen Richtung vorzuführen, in welcher sie die beste Deckung findet, um bis zu Punkten zu gelangen, von wo sie ihr Feuer vortheilhaft eröffnen kann. In der Bewegung selbst darf so wenig, als möglich, gefeuert werden, weil der Schuß dabei unsicher ist. Im Zurückgehen muß besonders der Zusammenhang und die Ordnung aufrecht erhalten werden.

Wie die Unterstützungstrupps ihrer Bestimmung gemäß geführt werden müssen, hängt von dem Terrain und den jedesmaligen Gefechtsverhältnissen ab.

Im Allgemeinen wird eine gute Führung durch stete Beachtung des Feindes, richtiges Erkennen des Moments zum Handeln, durch Zusammenwirken mit den größern Abtheilungen und entschlossenes Eingreifen in den Gang des Gefechts ihre Aufgabe lösen.

C. Verbindung der geschlossenen und zerstreuten Ordnung in den Gefechtsverhältnissen der Infanterie.

§. 1. Allgemeine Bemerkungen.

Infanterie wird in den meisten Gefechten die geschlossene und zerstreute Ordnung in Verbindung bringen. So groß die Vortheile des zerstreuten Gefechts sind, wird es doch in seltenen Fällen die Entscheidung allein bewirken können, weil ihm der offensive Nachdruck fehlt — es ist daher ein Zusammenwirken mit den geschlossenen Abtheilungen und eine gegenseitige Unterstützung nothwendig.

Die jetzige Ausbildung der Infanterie erlaubt überall mit

Digitized by Google

Leichtigkeit aus einer Fechtart in die andere überzugehen, die (sogenannte) schwere Infanterie weiß auch das zerstreute Gefecht zu führen, umgekehrt Jäger, deren Bestimmung eigentlich nur die zerstreute Fechtart ist, können im Nothfall auch in geschlossener Ordnung, selbst mit blanker Waffe, dem aufgepflanzten Hirschfänger, kämpfen.

Das Charakteristische der heutigen Infanterie-Taktik liegt also in der verbundenen Anwendung beider Fechtarten.

§. 2. Infanterie gegen Infanterie.

Schützenlinien mit Soutiens, von beiden Seiten, eröffnen das Gefecht, werden nach und nach verstärkt und bereiten den Hauptkampf vor. Dazu sind die geschlossenen Abtheilungen des Gros bestimmt, welche während desselben durch andere in zerstreuter Ordnung unterstützt werden. Die Reserve bleibt in Rendezvous-Stellung, bis sie gebraucht wird.

Angriff. Die Schützen gehen so gedeckt als möglich vor und eröffnen ihr Feuer auf 150 Schritt, Unterstützungstrupps folgen; das geschlossene Gros rückt unter dem Schutze dieses zerstreuten Gefechts vor und trifft seine Maaßregeln, bis das überlegene feindliche Feuer das weitere Vordringen der Schützen und Soutiens aufhält. Ein langdauerndes Schützengefecht, wenn nicht andere Rücksichten erfordern, daß es genährt und hingehalten werde, (Spec. Begr. §. 7.), ist nicht rathsam, gegen gute feindliche Stellungen aber verwerflich. Können hier die Schützen nicht im raschen Anlauf mit dem Bajonnett eindringen und sich mit Hülfe der Soutiens behaupten, so tritt das Gros, ganz oder theilweise, mit geschlossener Fechtart in den Kampf, gewöhnlich durch einen Bajonnettangriff in Colonne, von Schützenfeuer begleitet. Weicht der Feind, so wird er nach der Salve der Tetenzüge von den Schützen verfolgt, welche von Deckung zu Deckung nachgehen und nachfeuern. Aus der Colonne nach der Attacke zu deployiren, um eine Bataillonssalve zu geben, wird nur dann statthaft sein, wenn der Feind den Choc nicht abgewartet, also kein wirklicher Zusammenstoß Statt gefunden hat, weil letzterer im Handgemenge die Ordnung löst. Wenn das Bataillon nach dem Siege nicht weiter vorrückt, so machen auch die verfolgenden Schützen auf angemessene Entfernung Halt.

Wird der Angriff abgeschlagen, so nimmt die Reserve in

Digitized by Google

guter Stellung mit einer Feuerlinie die weichenden Abtheilungen auf, welche von Schützen gedeckt zurückgehen. Aus der Reserve verstärkt, oder auch wohl durch die Reserve allein, kann der Angriff sodann erneuert werden.

Vertheidigung. Schützen halten die Zugänge oder Hauptlinien der Stellung besetzt, Anfangs schwach. Die Unterstützungstrupps stehen dahinter, das Gros hat noch weiter zurück eine passende Aufstellung genommen, gewöhnlich in Colonne und nur dann deployirt, wenn die Lokalität dazu besonders günstig ist. Die Reserve steht in Colonne weiter zurück.

Wenn des Feindes Absicht klar scheint, werden die Schützen an den bedrohten Punkten von den Soutiens verstärkt und eröffnen ihr Feuer zu rechter Zeit. Gegen die einzelnen feindlichen Schützen darf auch hier nicht zu früh geschossen werden, obwohl im defensiven Verhältniß der Schuß sicherer ist, als in der Bewegung des Angriffs, also auch etwas eher gefeuert werden kann. Das Feuer muß dicht, wohlgezielt und wo möglich ein kreuzendes Feuer sein, damit die Stellung selbst gegen überlegene Kräfte vertheidigt wird. Den Anlauf der feindlichen Schützen helfen die Soutiens zurückwerfen. Reichen sie nicht mehr aus, so rückt das Gros vor, und zwar gut gedeckt, um überraschend einzugreifen. Der Hauptkampf wird dadurch oft schon in den vordersten Linien der Stellung zur Entscheidung kommen. Wenn aber das Gros weiter rückwärts ein günstigeres Terrain besetzt hat, so ziehen sich die Schützen, im Fall sie sich nicht mehr halten können, dahin zurück, und das Gros empfängt den Feind mit einer Salve. Nur in gut gedeckter Stellung soll man die Bajonnett-Attacke stehend erwarten, sonst immer einen Gegenangriff unternehmen. Die Verhältnisse entscheiden, ob der Moment zum Ergreifen der Offensive günstig ist (Spec. Begr. §. 11.), ob man den Feind, wenn er zurückgeschlagen ist, verfolgt oder sich mit der Abwehr begnügt.

§. 3. Verwendung der Schützenzüge beim Bajonnett-Angriff.

Wenn noch keine Schützenlinie formirt ist, so wird der 1ste und 4te Schützenzug, wenn das Bataillon zur Attacke vorgeht, in der Intervalle aufgelöst (A. 3. §. 3.). Wenn aber schon Schützen vor der Front entwickelt sind, so machen sie die Tete der vorgehenden Colonne frei, hängen sich an letztere rechts und links an und unterstützen den Angriff durch ihr Feuer. Die Unter-

Digitized by Google

ſtützungstrupps begeben ſich an die Queue und können, mit den beiden andern Schützenzügen, nach dem Ermeſſen des Commandeurs, als Reſerve zurückgelaſſen oder ſeitwärts aufgeſtellt werden, um das Bataillon bei abgeſchlagenem Angriffe aufzunehmen. Die Schützen in der Intervalle gehen, wenn das Bataillon Kehrt macht, mit demſelben zurück, bis auf: „Halt!“, wo ſie ſich dann wieder vor der Front in der gehörigen Entfernung ausbreiten, während auch die Soutiens vorrücken und ihre Plätze hinter den Schützen einnehmen. Daſſelbe geſchieht bei gelungenem Angriffe auf das Signal: „Marſch!“

§. 4. Verwendung der Compagnie-Colonnen.

Die Formation der Compagnie-Colonnen iſt zur Verbindung der geſchloſſenen und zerſtreuten Fechtart die günſtigſte, denn ſie erhöht die Beweglichkeit im Terrain und erlaubt dieſen kleinern Abtheilungen, ihren Schützen überall zu folgen, wo die Angriffs-Colonne vielleicht Schwierigkeiten finden würde.

Ihre Vorzüge ſind ferner: ſie giebt eine leichte taktiſche Gliederung zur theilweiſen Verwendung der Compagnien, und verleiht dem Bataillon dadurch eine große Manövrirfähigkeit; ſie erleichtert das Beſetzen von Terraintheilen mit mäßigen Kräften, weil überall ſelbſtſtändige Abtheilungen aufgeſtellt werden; ſie eignet ſich dazu, eine abſchnittsweiſe Vertheidigung zu führen; in der Offenſive können einzelne Compagnien zu Demonſtrationen und Scheinangriffen verwendet werden; der feindlichen Artillerie bieten dieſe kleinen Colonnen geringere Treffobjecte; ſelbſt gegen Cavallerie beſitzen ſie noch eine genügende Widerſtandsfähigkeit und können ſich, wenn jene nicht ſo zahlreich iſt, daß ſie alle Colonnen zugleich beſchäftigt, durch ihr Feuer gegenſeitig unterſtützen. Endlich iſt das Bataillon leicht wieder zu vereinigen und die Formation ſo berechnet, daß beim Zuſammenrücken der Compagnien gleich die Angriffs-Colonne gebildet iſt.

Compagnie-Colonnen werden angewendet, wo ein Bataillon ſelbſtſtändig iſt, z. B. im Verhältniß der Avantgarde; wo daſſelbe iſolirt zum Gefecht kommt, beſonders im Terrain, welches die Bewegung erſchwert; beim Kampf um Oertlichkeiten und überall, wo in zerſtreuter Ordnung und in kleinen Abtheilungen gekämpft werden muß; da, wo größere Terrainſtrecken mit verhältnißmäßig geringen Kräften zu beſetzen ſind. Hier können ganze Bataillone

Digitized by Google

in Compagnie-Colonnen auseinander gezogen werden, wenn nur ein anderes zum Soutien da ist. Auch wo der Feind viel Geschütz wirken läßt, ist es zweckmäßig, das Bataillon in Compagnie-Colonnen zu trennen.

In der Regel wird eine Compagnie zur Einleitung des Gefechts bestimmt, zwei bilden das Gros, eine bleibt zur Reserve. Die erstere löst Anfangs nur einen Theil ihres Schützenzuges auf. Ueberhaupt ist eine allmälige Verwendung der Streitkräfte hier besonders erforderlich. Die Gefechtsverhältnisse bedingen allerdings Ausnahmen. Beim Angriff örtlicher Gegenstände werden oft gleich 2 Compagnien gegen verschiedene Punkte vorgehen, um den Feind zu täuschen. Auch bei der Vertheidigung müssen zuweilen schon in erster Linie 2 Compagnien verwendet werden, dann fällt meist Gros und Reserve zusammen. Es giebt sogar Fälle, wo gleich 3 Compagnien zur Besetzung eines Terraintheils vorrücken und nur eine disponibel bleibt, dies kann geschehen, wenn die Stellung an sich so gut ist, daß sie nur besetzt zu werden braucht, um gesichert zu sein, oder wenn man zu rechter Zeit, ehe der Feind uns überwältigen kann, bestimmt Unterstützung zu erwarten hat. Sonst würde eine Compagnie als Rückhalt für drei nicht immer ausreichen.

Im freien Terrain zieht man die getrennten Compagnien nicht gern über 80—100 Schritt auseinander, um sie schnell wieder vereinigen zu können.

§. 5. Verwendung der mit leichten Percussions- (Zündnadel-) Gewehren bewaffneten Truppen.

Die Erfahrungen künftiger Kriege werden erst über die passendste Verwendung dieser Waffe entscheiden. Als Grundsatz gilt für jetzt, sie nur zu gebrauchen, wo ihre überlegene Feuerwirkung besondere Vortheile gewährt — zum Angriff: wo der Feind schnell aus gut vertheidigten Punkten vertrieben werden soll, oder um den Angriff auf Artillerie vorzubereiten; zur Vertheidigung: um wichtige Terraintheile mit Sicherheit zu behaupten — niemals zum bloßen Hinhalten des Gefechts in ausgedehnten Schützenlinien oder zu längern Waldgefechten.

Die Bataillone, welche mit Zündnadelgewehren bewaffnet sind, werden zum Gefecht stets in Compagnie-Colonnen und diese in Halbzügen verwendet, wenn nicht in größern Treffen durch das

Digitized by Google

Massenfeuer dieser Waffe eine schnelle Entscheidung herbeigeführt werden soll.

Immer sind nur kleine Abtheilungen aufzulösen und diese nach erfülltem Zweck wieder zusammenzuziehen. Dem obersten Befehlshaber des Ganzen, welchem Zündnadeltruppen zugetheilt sind, steht allein die Disposition über dieselben zu: sie sind als eine Reserve zu betrachten, was jedoch eine theilweise Verwendung gleich im Anfange des Gefechts nicht ausschließt.

Die Führer müssen ihre Schützen mehr in specieller Leitung behalten, als dies sonst im zerstreuten Gefecht nöthig scheint, sie sollen für ihre Postirung sorgen, sie mit den Entfernungen bekannt machen, die Anwendung der Visirklappen commandiren, die Feuerwirkung beobachten, Fehler im Zielen u. s. w. berichtigen, auch der Munitionsverschwendung vorbeugen.

Man hält die Zündnadeltruppen einer mehr als dreifachen Ueberzahl anderer Infanterie gewachsen. Nach den bisherigen Resultaten sollen, was auf 150 Schritt 40 Mann mit glatten Gewehren leisten, 10 Mann mit Zündnadelgewehren schon auf 3—400 Schritt bewirken. Geschlossene Infanterie kann auf 6—700 Schritt nicht aushalten, wenn 20 solcher Gewehre auf die Colonnenteile feuern. Cavallerie, wenn sie auf 600 Schritt zur Attacke antrabt, erhält, ehe sie an die Bajonettspitzen gelangt, 4 Schuß und der fünfte ist im Lauf. Artillerie kann nicht auf Kartätschdistance heranfahren, 10 Schützen zwingen sie auf 6—700 Schritt zum Umkehren. — Bei diesen Resultaten ist allerdings die ruhigste und sorgfältigste Handhabung des Gewehrs vorausgesetzt, sie zeigen aber, wie furchtbar diese Waffe sein kann.

§. 6. Verwendung der Büchsenschützen oder Jäger.

Die preußischen Jäger sind eine leichte Infanterie, mit Büchsen bewaffnet und zum zerstreuten Gefecht bestimmt, in welchem sie mit großem Vortheil verwendet werden. Der geschlossenen Ordnung dürfen sie sich nur im Nothfall bedienen, sie werden daher meist von anderer Infanterie unterstützt, welche in solchen Momenten, welche dem Element dieser kostbaren, schwer zu ersetzenden Waffe nicht entsprechen, für sie eintreten soll.

Ihre Vorzüge bestehen in der Ausrüstung mit der gezogenen Büchse, welche unter den Feuerwaffen das sicherste Treffen gewährt, in dem guten Schießen und dem geübten Erkennen und

Digitized by Google

Benutzen des Terrains. Die Jäger bringen diese Fertigkeiten aus ihrem frühern Leben und Verhältniß mit, doch müssen sie durch Ausbildung erhöht werden, worauf der größte Fleiß zu verwenden ist.

Ihrer Bestimmung gemäß rangiren die Jäger in 2 Gliedern und formiren zum Gefecht Compagnie-Colonne, immer in 4 Halbzügen.

Die neuern Gefechte werden im Terrain geführt, wo fast überall Jäger mit Vortheil zu verwenden sind. Ihr Gebrauch ist ähnlich dem der Zündnadel-Truppen, nur sollen sie, wenn es zu vermeiden ist, nicht in Gefechte mit der blanken Waffe verwickelt werden. Man mischt sie daher nicht unter die Schützenlinien der andern Infanterie, sondern weist ihnen besondere Punkte an und stellt ihnen dann gern ein Soutien von jener. Am besten wirken sie in der Defensive aus möglichst sturmfreier Stellung, aber sie können auch zur Offensive gebraucht werden, wenn sie gesicherte Punkte finden, wo sie sich aufstellen und den Feind beschießen können. — Der Hirschfänger wird aufgesteckt, wenn Jäger ausnahmsweise in die Lage kommen, sich der blanken Waffe bedienen zu müssen, offensiv oder defensiv, auch zum Durchschlagen.

Die Verwendung der Jäger ist vorzüglich:

1. In Ortsgefechten (Angew. Takt. II.). Hier weist man ihnen die wichtigsten Punkte an, wenn diese gedeckt sind. Das Waldgefecht ist besonders ihr Element, wozu man Zündnadel-Truppen nicht gern gebraucht. Hier, wie im durchschnittenen Terrain, sind sie auch zur Offensive geeignet. Bei Flußübergängen werden sie benutzt, um den Feind vom jenseitigen Ufer zu vertreiben.

2. Im freien Terrain können sie unter dem Schutze der andern Truppen zur Einleitung des Gefechts gebraucht werden. Fehlerhaft wäre ihre Verwendung in freier Ebene zur Durchführung des Gefechts, zum Angriff mit blanker Waffe oder zur Deckung der Artillerie. Höchstens giebt man einer Partikular-Bedeckung einige Büchsenschützen bei, um feindliche abzuhalten. Bei Rückzugsgefechten leisten Jäger oft gute Dienste.

3. Im Sicherheits- und Kundschaftsdienst (Kl. Krieg 1. 2. 3.) sind sie wegen ihrer Gewandtheit und Orientirungsgabe besonders nützlich. Hier werden sie zum Patrouilliren gebraucht, nicht zum Postenstehen.

Digitized by Google

4. Im Festungskriege, sowohl beim Angriff, als bei der Vertheidigung. Mit Wallbüchsen bewaffnet, erschweren sie feindliche Recognoscirungen, schießen aus dem gedeckten Wege auf die Batterien der zweiten Parallele und die Arbeiter in den Sappen. Beim Angriff erleichtern sie das Vorgehen mit der Sappe, werden gegen Ausfälle verwendet und feuern aus der zweiten Parallele gegen die Scharten und Schießlöcher der Casematten.

§. 7. Infanterie gegen Cavallerie.

So sehr die Infanterie in neuerer Zeit durch die veränderten Gefechtsfelder, tiefen Gefechtsformationen und Verbesserung der Feuerwaffen begünstigt ist, wird sie sich doch gegen die bedeutende Offensivkraft der Cavallerie defensiv verhalten, nur in seltenen Fällen die Offensive selbst ergreifen können.

Wenn die Cavallerie zum Angriff erscheint, formirt das Bataillon Carree. Compagnie-Colonnen, die auf sich selbst gewiesen sind, bilden dicht aufgeschlossene Massen, die auf: „Fertig!" nach allen Seiten Front machen; die vordersten Leute fällen das Gewehr. Waren Schützen vorgezogen, so gehen sie im Trabe zum Bataillon (oder zur Compagnie) zurück; werden sie von der Cavallerie überrascht, wo dies entweder nicht mehr möglich wäre, oder das Feuer des Gros hindern würde (etwa in der Entfernung von 80 Schritt), so bilden sie Knäuel um ihre Führer und vertheidigen sich. Alles kommt dabei auf ruhige, besonnene Haltung an.

Sobald die nahende Cavallerie in Schußweite heran ist, werden einzelne gute Schützen bei Namen commandirt, aus dem Carree zu treten und auf die feindlichen Officiere zu schießen.

Die Salve des 2ten Gliedes der angegriffenen Seite erfolgt auf Commando, wenn der Feind etwa noch 60 Schritt entfernt ist, nicht später, sonst brechen Einzelne, oder auch wohl durchgehende und verwundete Pferde, doch vielleicht noch ein. Werden mehrere Salven nothwendig, so folgen sie in der schon früher angeführten Weise (A. 3. §. 2.). — In den Compagnie-Colonnen wird Rottenfeuer, gleichfalls mit Wechseln der Gewehre, gegeben. — Brechen einzelne Reiter ein, so müssen sie im Carree niedergemacht und die Rotten gleich wieder geschlossen werden. Wenn das Carree im unglücklichen Falle gesprengt wird, so müssen sich schnell wieder dichte Haufen bilden, die den Widerstand

Digitized by Google

fortsetzen: das Niederwerfen, um die Reiter darüber hinweg jagen zu lassen, rettet höchstens für den Augenblick. — Nach der abgeschlagenen Attacke muß die Infanterie in Gefechtsbereitschaft bleiben, weil wahrscheinlich ein zweiter Angriff unmittelbar dem ersten folgt. Wenn es die Umstände erlauben, setzt sie ihre Bewegung fort, entweder im Carree oder in hergestellter Colonne, wobei, sobald das Terrain nur einige Deckung gewährt, Schützen vorgenommen werden.

§. 8. Infanterie gegen Artillerie.

In größern Gefechten hat Infanterie oft im Artilleriefeuer ihre Stellung zu behaupten oder Bewegungen auszuführen. Hier muß sie sich gegen die Feuerwirkung sichern, entweder durch das Terrain, oder durch eine veränderte Formation, einen andern Standort und, wenn sie in der Bewegung ist, durch eine veränderte Direction. Wenn auch nicht volle Deckung dadurch gewonnen wird, so kann doch die Wirkung des Feuers geschwächt werden.

Rollschüssen entzieht man sich durch eine Bewegung seitwärts oder stellt sich auf weichen Boden. Beim Aufsatzschuß sucht man zwischen zwei Aufschläge der Kugeln zu kommen. Im Granatfeuer vermeidet man die Aufstellung in großen und tiefen Massen, gegen Shrapnells Linien; diesen und dem Kartätschfeuer weicht man, wo möglich, aus. Wenn das Terrain eine Annäherung unserer Schützen an die feindliche Artillerie erlaubt, so läßt man solche, besonders Jäger oder Füsiliere, vorgehen und auf die Bedienungsmannschaften feuern.

Der Angriff auf eine Batterie selbst geschieht in zerstreuter Ordnung. Die Schützen feuern (B. 3. §. 1.) auf die Bespannung oder Bedienung, je nachdem die Batterie fährt oder zum Gefecht abgeprotzt ist. Dann machen sie einen raschen Anlauf, um die Geschütze zu nehmen, während geschlossene Soutiens folgen und eine andere Abtheilung die feindliche Bedeckung angreift oder von der Batterie abzuziehen sucht, was vielleicht gelingt, wenn es Cavallerie ist.

Der Angriff wird wo möglich von der Flanke her unternommen. Eroberte Geschütze müssen schnell in Sicherheit gebracht oder, wenn man sie nicht behaupten kann, unbrauchbar gemacht werden.

Digitized by Google

II. Taktik der Cavallerie.

Allgemeine Bemerkungen.

Die Taktik der Cavallerie muß in ihren Formen einfacher sein, weil die Ausführung derselben durch die Zusammenstellung von Mann und Pferd und viele andere Einflüsse (Dressur, Rangirung, selbst Temperament der Pferde u. s. w.) schwierig ist. Noch schwieriger als die Elementar-Taktik ist die angewandte Taktik der Cavallerie, weil all' ihre Gefechtsmomente kurz, aber von höchster Bedeutung sind: verfehlt oder versäumt, unwiederbringlich verloren. Sie müssen daher schnell erkannt und mit augenblicklichem Entschluß durch rasche That benutzt werden.

Die taktische Einheit der Cavallerie ist die Escadron. Ihre Stärke wird am passendsten 140—150 Pferde betragen, stärkere Escadrons sind schwer zu beaufsichtigen und zu führen, schwächere würden im Felde bald nicht mehr genügen.

Eine Escadron wird in 4 Züge getheilt, jeder in Halbzüge (zum Abbrechen in geringerer Front, auch zum Auseinandergehen, Behufs der Waffenübungen), Abmärsche zu Dreien (d. h. 3 Rotten, zu den Wendungen, auch zum Abbrechen) und noch zu Zweien (zum Auf- und Absitzen).

Die geringste Rottenzahl der Züge ist 9; reicht die Stärke der Escadron dazu nicht aus, so wird sie nur in 3 Züge abgetheilt. Die Rangirung ist in 2 Gliedern. Ein 3tes, wie in frühern Zeiten, entzöge dem Gefecht zu viel Waffen, ohne dafür einen andern Nutzen zu gewähren. Das 2te Glied giebt der Formation den nöthigen Halt, auch moralisch, füllt im Gefecht die Lücken aus und wirkt bei der Attacke anfeuernd auf die Pferde des 1sten Gliedes.

Der Regimentsverband ergiebt erst die dem Bataillon analogen Evolutionen. Ein preußisches Cavallerie-Regiment hat 4 Esca-

Digitized by Google

drons — 2 verbundene Escadrons werden eine Division genannt (1ste und 2te, 3te und 4te Escadron).

1. Aufstellung.

§. 1. Stellung eines Trupps.

Reiter und Pferd sind 1 Schritt breit, 3 Schritt lang. Die Stellung eines formirten Trupps ist in 2 Gliedern, mit 1 Schritt Gliederdistance, die Pferde senkrecht auf die Grundlinie, die Reiter Bügel an Bügel, nicht zu eng. — In einem Gliede, mit Intervallen (3 Schritt), oder geschlossen, stellen sich nur kleinere Abtheilungen zur Besichtigung oder zu Reitübungen auf.

§. 2. Die Escadron.

a. In Linie. Die Escadron steht in 4 Züge abgetheilt, der Escadronschef vor der Mitte, ein Trompeter neben ihm, etwas zurück. Die Zugführer halten einen Schritt vor der Mitte ihrer Züge (der Prem.-Lt. führt den 3ten, der 1ste Sec.-Lt. den 4ten, der 3te Sec.-Lt. den 1sten, der Portepeefähnrich den 2ten Zug, doch kann der Escadronschef die Vertheilung ändern). Auf dem rechten Flügel jedes Zuges im ersten Gliede hält der rechte Flügelunteroffizier, ein Unteroffizier auf dem linken Flügel der Escadron. Die übrigen Unteroffiziere schließen 2 Schritt hinter dem 2ten Gliede, wo nur einer hinter dem Zuge ist, auf die Mitte, wo zwei, auf die 2ten Rotten beider Flügel gerichtet. Der Wachtmeister hält hinter der 2ten Rotte vom rechten Flügel des 4ten Zuges, der schließende Officier (2ter Sec.-Lt.) 2 Schritt hinter der Linie der schließenden Unteroffiziere und hinter der Mitte der Escadron. Die Trompeter stehen auf dem rechten Flügel, einen Schritt vom 2ten Gliede, mit ihm gerichtet.

b. In Colonne.

1. Zug-Colonne, rechts oder links abmarschirt, immer geöffnet, weil aufgerückte Zug-Colonnen der Cavallerie keine Evolution ausführen können. Diese kommen nur ausnahmsweise, z. B. bei Rendezvous-Stellungen oder zum Durchschlagen, vor. Die Zug-Colonne ist die gewöhnliche Manövrir-Colonne, zur Attacke wird sie nur unter besondern Umständen angewendet, wenn

Digitized by Google

die Linie nicht Terrain genug hat oder für das Gefecht nicht paßt, was sehr selten der Fall sein wird.

Die Züge haben ganze Distance (vom 1sten Gliede des Vorderzuges gerechnet), die schließenden Unteroffiziere rücken auf die rechten Flügel der 2ten Glieder, wo noch einer übrig ist, hält er hinter der 2ten Rotte vom äußern Flügel seines Zuges (beim Rechts-Abmarsch also des rechten, links umgekehrt), Zugführer und Wachtmeister behalten ihre Plätze. Der schließende Officier bleibt in allen Colonnen hinter der Escadron.

(Die Halb-Colonne ist eine neuere, aber noch nicht reglementsmäßige Formation, in welcher die Züge staffelförmig mit ganzer Distance stehen, und zwar so, daß ein Theil (bei 12 Rotten ⅓ des Zuges) noch durch den Vorderzug gedeckt ist, der andere Theil (also ⅔) denselben überragt. Diese Colonne entsteht durch ein Achtelabschwenken mit Zügen, und ist zu Gefechtsbewegungen, wie alle Echellons, sehr geschickt.)

2. Colonne in Halbzügen, wird nur angewendet, wo Terrainhindernisse ein Abbrechen der Zug-Colonne nöthig machen. Die Zugführer befinden sich dabei auf dem rechten Flügel ihres Teten-Halbzuges.

3. Wendungs-Colonne. Wenn die Escadron eine Wendung (zu Dreien, jedes Glied für sich) gemacht hat, so steht sie in einer Colonne, deren Breite (ohne Officiere und Unteroffiziere) 6 Pferde, deren Tiefe aber so viel Pferde beträgt, als sie Abmärsche zu Dreien hat. Die Zugführer befinden sich an der Tete ihrer Züge, Bügel an Bügel mit dieser, auf der Frontseite; die rechten Flügelunteroffiziere auf ihren Plätzen, wo sie die Wendung mitgemacht, die schließenden Unteroffiziere auf den äußern Flügeln des 2ten Gliedes.

4. Die Colonne zu Dreien ist die gewöhnliche Marsch-Colonne der Cavallerie. Sie wird auch bei Bewegungen in Zug-Colonne gebildet, um verengtes Terrain zu passiren. Die Abmärsche (zu 3 Rotten) stehen dabei hintereinander, die Zugführer auf dem rechten Flügel ihres Tetenabmarsches, die Flügelunteroffiziere auf ihren Plätzen, die schließenden auf dem rechten Flügel des 2ten Gliedes, wie in Zug-Colonne.

5. Die Colonne zu Zweien kommt vor, wo das Terrain keine breitere gestattet, auf Märschen zuweilen zur Schonung; endlich beim Contremarsch. Sie gleicht der Reihen-Colonne der

Digitized by Google

Infanterie, die Leute einer Rotte sind neben einander, beim Rechtsabmarsch also die des zweiten Gliedes rechts, beim Linksabmarsch links neben ihren frühern Vorderleuten, die Zugführer an der Tete, die schließenden Unterofficiere neben den Flügelunterofficieren.

6. Die Colonne zu Einem wird, außer bei Besichtigungen und Reitübungen, nur von einzelnen Trupps gebraucht, wenn kein anderes Durchkommen möglich. Hier folgen sich die Rotten (der Hintermann seinem Vordermann) auf Gliederdistance. *)

§. 3. Das Regiment.

a. In Linie. Die 4 Escadrons stehen, in sich formirt, wie in §. 2. a. angegeben ist, mit 4 Schritt Intervalle, neben einander, die Escadrons-Chefs vor der Mitte derselben, gerichtet nach dem rechten Flügel. Vor der Mitte des Regiments hält der Commandeur, eine halbe Pferdelänge zurück links neben ihm der Adjutant, zwei Trompeter hinter ihm. Die übrigen Trompeter befinden sich bei den Escadrons (keiner bei den Esc.-Chefs), nur zur Parade-Aufstellung stehen sie sämmtlich auf dem rechten Flügel des Regiments, in 2 Gliedern rangirt. Die Standarte hält in der Mitte der 1sten Escadron, rechts neben dem Flügelunterofficier des 3ten Zuges im 1sten Gliede. — Die Züge behalten ihre Nummern in der Escadron und werden nicht durch das ganze Regiment gezählt.

Auch bei der Cavallerie ist die Linie Grundaufstellung, und zur Attacke die vorherrschende, weil die beste, Formation (3. §. 1.).

b. In Colonne. Außer den Colonnen einer Escadron, welche im Regiment auch formirt werden können, treten für den Regimentsverband noch hinzu: die Escadrons-Colonne, die Zug-Colonne in Escadrons, die Colonne nach der Mitte und die Divisions-Colonnen. Die erstere ist selten geöffnet, meist geschlossen, und dient zur Rendezvous-Stellung, zur Bewegung größerer Massen, auch zur Attacke. Sie ist,

*) Die beiden letztern Colonnen sind hier nur der Vollständigkeit wegen angeführt, da sie die Cavallerie nicht zur Aufstellung, sondern zur Bewegung gebraucht. Die andern können allerdings wenigstens als Exercir- oder Rendezvous-Stellungen vorkommen.

Digitized by Google

der Regel nach, die einzige Gefechts-Colonne der Cavallerie, weil die Colonne als Gefechtsformation für diese Waffe überhaupt nur einen geringern Werth hat (3. §. 1.) und daher, wenn die Verhältnisse eine Colonnen-Attacke bedingen, diejenige Colonne gewählt wird, welche die breiteste Front hat. Kleinere Colonnen, als die Escadrons-Colonne, kommen nur ausnahmsweise, unter ganz besondern Verhältnissen, z. B. beim Durchbrechen auf beengtem Raume, oder beim Durchschlagen (Kl. Krieg 4. §. 10.) zur Attacke.

Die Zug-Colonne in Escadrons, die Colonne nach der Mitte und die Divisions-Colonnen sind ihrer Bestimmung nach Manövrir-Colonnen, die Divisions-Colonnen werden in neuerer Zeit weniger angewendet, an ihre Stelle ist die Zug-Colonne in Escadrons getreten, welche viel Vorzüge besitzt.

In der Escadrons-Colonne stehen die 4 Escadrons entweder rechts oder links abmarschirt hinter einander, bei geöffneter Colonne mit der Distance einer Escadronsbreite, bei geschlossener Colonne mit einer Zugbreite Distance (die 4 Schritt Escadrons-Intervalle immer noch hinzugerechnet), jede Escadron in sich wie in Linie formirt.

Die Zug-Colonne in Escadrons ist zum Vorgehen immer rechts abmarschirt. Das Regiment bildet dabei 4 Colonnen in Zügen — jede Escadron für sich eine — welche mit der Intervalle von 3 Zugbreiten (4 Schritt Esc.-Interv.) neben einander stehen. Zum Zurückgehen ist sie aus der Inversion gebildet (2. §. 6.).

Diese Formation ist im Terrain beweglich und leicht zur Linie zu verwandeln, jede Escadron ist selbstständig, ohne daß der Zusammenhang im Regiment verloren geht, sie ist daher zu Gefechtsbewegungen günstig, besonders zum Durchziehen der Treffen.

Die Colonne nach der Mitte hat 2 Züge Front (der 4te Zug der 2ten und der 1ste Zug der 3ten Esradron bilden die Tete) und 8 Züge Tiefe. Sie ist also, wie die Angriffs-Colonne der Infanterie, eine gekuppelte Colonne, deren erste Hälfte links, die zweite rechts abmarschirt ist, mit 4 Schritt Intervalle zwischen diesen, und Zugdistance, welche für die Tetenzüge der beiden hintern Escadrons noch 4 Schritt (Esc.-Interv.) mehr beträgt. Die Bestimmung dieser Colonne ist nicht das Gefecht, sie wird bei Durchzügen von Defileen oder andern Truppen angewendet.

Digitized by Google

Die Diviſions-Colonnen ſind ebenſo auf die Mitte jeder Diviſion des Regiments gebildet. Das Regiment formirt dadurch zwei Colonnen (1ſte und 2te Esc., 3te und 4te), welche mit 6 Zugbreiten (+ 4 Schritt) Intervalle neben einander ſtehen, jede unter einem beſondern Führer. Sie kommen, wie ſchon bemerkt, jetzt ſeltener vor, beſonders deshalb, weil das Commando, das ohnehin bei der Cavallerie erſt von den Escadron-Chefs wiederholt wird, noch eine Zwiſcheninſtanz durch den Diviſionsführer erhält, weil die Escadrons ihre Selbſtſtändigkeit verlieren, eine Detachirung die Formation zerreißt, der verſchiedene Abmarſch die Uebergänge in andere Formationen erſchwert und der Aufmarſch aus der Zug-Colonne in Escadrons, welche all' dieſe Mängel nicht hat, eben ſo ſchnell geſchieht.

2. Bewegung.

§. 1. Gangarten.

Die Gangarten der Cavallerie ſind: Schritt, Trab, Galopp und Carriere, 120, 300, 480 und etwa 600 Schritt in der Minute. Der Schritt iſt zum Marſch und zu den Wendungen beſtimmt, ſeltener werden Evolutionen im Schritt ausgeführt, zu dieſen iſt der Trab die Norm. Der Galopp dient zu ſchnellen Gefechtsbewegungen, vorzüglich Aufmärſchen, und in der Attacke als Uebergang in den geſtreckten Lauf oder die Carriere, welche den Choc bewirkt.

Alle Gangarten müſſen in einem gleichbleibenden Zeitmaaß (Tempo) geritten werden.

§. 2. Elementarbewegungen. (Spec. Begr. §. 5.)

Die Ausführung derſelben, welche für die Infanterie als bekannt vorausgeſetzt werden mußte, erleidet bei der Cavallerie nach der Zuſammenſtellung von Mann und Pferd einige Veränderungen. Bei der Linienbewegung wird die Richtung durch ein gleichmäßiges Tempo und Gradausreiten, die Fühlung Bügel an Bügel erhalten.

Die Wendungen in geſchloſſener Ordnung werden von drei Mann zugleich durch ein Abſchwenken ausgeführt, und zwar von jedem Gliede für ſich, ſo daß nach geſchehener Wendung

Digitized by Google

„Rechtsum — Marſch!“ oder „Linksum — Marſch!“ immer 6 Mann neben einander ſtehen, 3 vom 1ſten, 3 vom 2ten Gliede.

Ein Trupp in Linie:

1ſtes Glied.

3ter Abm. 2ter Abm. 1ſter Abm.

3. 2. 1. 3. 2. 1. 3. 2. 1.

3. 2. 1. 3. 2. 1. 3. 2. 1.

2tes Glied.

Nach der Wendung rechts:

	1ſtes Glied.	2tes Glied.
1ter Abm.	3.	2.
2ter Abm.	2.	1.
3ter Abm.	1.	3.
	3.	2.
	2.	1.
	1.	3.
	3.	2.
	2.	1.
	1.	3.
	3.	2.
	2.	1.
	1.	3.
	3.	2.
	2.	1.
	1.	3.
	3.	2.
	2.	1.
	1.	3.
	3.	2.
	2.	1.
	1.	3.

Auf: „Gradaus!“ reiten bei Rechtsum die graden Abmärſche auf die Lücke rechts, beim Linksum die ungraden auf die Lücke links, um dichtauf bleiben zu können. Richtung nach der Frontſeite.

Wenn die Wendung zu Zweien (rottenweiſe) Statt finden ſoll, ſo muß es commandirt werden und kann nur ſucceſſiv geſchehen, wie jede Rotte Platz bekommt. Aus der Aufſtellung in einem Gliede mit Intervallen (3 Schritt), welche zur Detailausbildung genommen wird, geſchieht die Wendung zu Einem. — Die Kehrtwendung wird auch zu Dreien, jedes Glied für ſich, und immer rechts ausgeführt, das 2te Glied kommt dadurch voran, und Alles in Inverſion zu ſtehen.

Nach der Kehrtwendung:

	1ter Abm.	2ter Abm.	
2tes Glied:	3. 2. 1.	3. 2. 1.	
1ſtes Glied:	3. 2. 1.	3. 2. 1.	

Das Schwenken geschieht entweder mit festem Drehpunkt (Pivot) von der Stelle, auch beim Ab- und Einschwenken mit Zügen — oder mit beweglichem Drehpunkt, wobei der innere Flügelmann einen kleinen Bogen beschreibt, der 4 Schritt vor dem Schneidepunkt der veränderten Directionslinie anfängt und 4 Schritt dahinter auf der letztern aufhört. — Außer dem gewöhnlichen Rechts- oder Linksschwenken hat die Cavallerie noch das Rechts- (Links-) umkehrt-Schwenken.

Der Contremarsch wird zu Dreien ausgeführt, „Contremarsch — Rechtsum — Marsch!" Die Tete schwenkt gleich links, geht 6 Schritt gradaus, schwenkt dann wieder links; wenn Alles Vordermann hat: „Front! Halt!" (In einer Zug- oder geschlossenen Escadrons-Colonne geschieht der Contremarsch durch die Wendung zu Zweien, also rottenweise successiv; das Commando: „Front! Halt!" gilt dann nur der Tete, die folgenden Rotten rücken nach einander ein.)

Zu den Uebergängen gehören hier: das Abbrechen zu Dreien (der 1ste Abmarsch trabt an, die andern traben successiv wenn sie Platz haben, mit Halbrechts oder Links auf Vordermann, dann gradaus; die 2ten Glieder reiten dabei auf die Lücken rechts oder links, wie der Abmarsch ist); zu Zweien (der Flügelmann trabt an, sein Hintermann setzt sich neben ihn auf die äußere Seite, die Uebrigen folgen successiv ebenso); zu Einem (die Rotte bleibt hinter einander). Aus der Colonne zu Dreien: „In Rechts- (Links-) um gesetzt — Marsch!" (Alle 2ten Glieder traben heraus neben ihre Vorderglieder, dann Aufrücken). Umgekehrt aus der Wendungs-Colonne: „Zu Dreien — Marsch!" (das 1ste Glied der Tete trabt an, das 2te dieses Abmarsches setzt sich dahinter, alle folgenden Abmärsche im Schritt bis an denselben Punkt, wo sie ebenso abbrechen). Aufmarsch aus der Wendungs-Colonne (die 2ten Glieder nehmen während der Bewegung Vordermann).

Auch das Auf- und Absitzen gehört zu den Elementar-Bewegungen. (Bei geschlossener Aufstellung rücken dann alle ersten Nummern des 1sten Gliedes eine Pferdelänge vor, die zweiten Nummern des 2ten Gliedes lassen eben so weit zurücktreten. Nach dem Auf- oder Absitzen wird wieder eingerückt.)

Digitized by Google

§. 3. Evolutionen eines Regiments.

a. Bewegungen in Linie.

Bei allen Frontalmärſchen iſt die Richtung nach der erſten Escadron, im Zurückgehen links. Die Flügel jeder Escadron müſſen gradaus reiten und das Tempo feſthalten. Das Ziehen geſchieht nur auf kurze Diſtancen.

Abbrechen einzelner Züge: „Halt!“ — „Halbrechts (links) Marſch!“ — immer hinter den größten Theil der Escadron, und Aufmarſch, ſobald wieder Platz iſt, in verſtärkter Gangart.

Die Regiments-Schwenkung. Jede Escadron ſchwenkt auf: „Marſch!“ für ſich ab, die Flügel-Escadron eine gewöhnliche Viertel-, die andern nur eine Achtelſchwenkung; dann „Gradaus!“ auf der Diagonale fort, bis zu dem Durchſchneidungspunkt der Linie ihres Platzes in der neuen Direction; hier ſchwenken ſie — eine nach der andern — das zweite Achtel und rücken ſo in die Linie der ſchon vorausgegangenen Escadron ein. Wenn die Schwenkung aus dem Halten geſchah, ſo macht die Flügel-Escadron, wenn ſie ihr Viertel geſchwenkt hat, Halt; ſchwenkte das Regiment in der Bewegung, ſo geht ſie dann gradaus und die folgenden Escadrons rücken im Trabe in ihr Alignement.

Die Achsſchwenkung iſt aus mehreren Evolutionen combinirt. „Regiment — Achsſchwenkung rechts (links)!“ — „1ſte und 2te (3te und 4te) Escadron mit Zügen rechts- (links-) um Kehrt ſchwenkt — Marſch!“. „R. mit Zügen rechts (links) ſchwenkt — Marſch!“ — „R. links (rechts) marſchirt auf — Marſch!“ — Die Escadrons in der Inverſion gehen dabei ſo viel ſeitwärts, um ihre Front wieder herſtellen zu können, und ſchwenken mit Zügen Kehrt, jede, ſobald ſie formirt iſt.

b. Colonnen-Formationen.

Zug-Colonne, im Halten durch Ployiren gebildet. „R. rechts (links) in Colonne in Zügen — Marſch!“ Die Escadron-Chefs, mit Ausnahme des vom Flügel, geben noch das Commando: „im Regiment“ hinzu, und Alle: „Rechts- (links-) um — Marſch! Trab!“ Der Flügelzug, welcher die Wendung nicht mitmacht, geht eine Zugbreite im Trabe vor und bleibt dann halten, die andern ziehen ſich auf Vordermann — „Front! Halt!“

Digitized by Google

Daſſelbe kann auch durch Vereinanderſchieben der Züge geſchehen; dann bleibt der betreffende Zug halten. Im Regiment, weil dies eine ſchwierige Formation für Cavallerie iſt, kommt es ſelten vor.

In der Bewegung, oder um in dieſe überzugehen, wird die Zug-Colonne nach der Flanke durch Abſchwenken gebildet. „R. mit Zügen rechts (links) ſchwenkt — Marſch!" — in der Direction vorwärts kann es ebenſo: „Der 1ſte (4te) Zug gradaus" u. ſ. w. geſchehen, bei einer Escadron jedoch beſſer und kürzer durch Abbrechen: „Mit Zügen rechts (links) brecht ab — Marſch!" — wobei der erſte Zug antrabt, die andern Halt machen, und ſucceſſiv folgen, auf Vordermann: „Gradaus!"

Halbzug-Colonnen wie die zu Dreien, Zweien und Einem werden durch Abbrechen gebildet, die Wendungs-Colonnen, wie ihr Name beſagt.

Escadrons-Colonne, geſchloſſen. „R. rechts (links) in Colonne in Escadrons — Marſch!" Die Flügel-Escadron trabt eine ſtarke Zugbreite vor und macht Halt; die andern 3 Escadrons: „Rechts- (links-) um — Marſch! Trab!" Wenn ſie auf dem Abſtande von einer Zugbreite Vordermann haben: „Front! Halt!"

Oder: „Zum Rechts- (Links-) Abmarſch links (rechts) vorwärts in Colonne in Escadrons!" Die betreffende Flügel-Escadron bleibt halten, die andern: „Zum Rechts- (Links-) Abmarſch links- (rechts-) um — Marſch! Trab!" und wenn ſie rückwärts Diſtance und Vordermann genommen haben: „Front! Halt!" — Auch auf eine der mittlern Escadrons kann Colonne formirt werden; dieſe wird benannt und der Abmarſch commandirt, wonach ſich die andern Escadrons vor oder hinter jene ziehen.

Geöffnete Escadrons-Colonnen werden durch Abſchwenken gebildet.

Escadrons-Zug-Colonne. Auf der Stelle: jede Escadron ployirt in ſich: „Rechts in Colonne in Zügen!" Zum Vorgehen: Jede Escadron für ſich — „Mit Zügen rechts brecht ab — Marſch!" Zum Zurückgehen, nachdem mit Zügen umkehrt geſchwenkt iſt: ebenſo, wodurch die 4ten Züge voran traben.

Colonne nach der Mitte. Auf der Stelle: „R. nach der Mitte in Colonne in Zügen — Marſch!" Die Escadron-Chefs geben die betreffenden Commandos zur Wendung, die

Digitized by Google

beiden mittelsten Züge des Regiments traben gradaus eine Zugbreite vor und machen Halt, die übrigen ziehen sich dahinter: „Front! Halt!“

Zum Vorgehen: „R. nach der Mitte in Colonne mit Zügen links und rechts schwenkt — Marsch!“ Die beiden mittelsten Züge traben an, die übrigen folgen ihnen durch die Hakenschwenkung, wobei immer zwei zusammenstoßen. — Zum Zurückgehen wird von beiden Flügeln abgezogen. Die beiden Flügelzüge des Regiments schwenken umkehrt (rechts und links) und traben in der Diagonale gegen die Mitte, hinter welcher sie dann zusammenstoßen und gradeaus bleiben; ihnen folgen successiv immer zwei und zwei Züge auf dieselbe Weise, bis auch die letzten (die mittelsten) umkehrt geschwenkt und sich vereinigt haben. So geschieht das Abziehen durch ein Defilee. Bei gemeinschaftlichen Bewegungen commandirt der älteste Zugführer der beiden zusammengestoßenen Züge.

Divisions-Colonne. Auf der Stelle ployirt jede Division für sich nach der Mitte, wie vorstehend. Zur Bewegung vorwärts bricht sie mit Zügen aus der Mitte ab (die 1ste und 3te Esc. links, die 2te und 4te rechts). Zum Zurückgehen, nachdem mit Zügen umkehrt geschwenkt ist, brechen die Divisionen, jede von ihren beiden Flügeln ab, die vorgehenden Züge suchen rückswärts Vordermann und stoßen vor der Mitte der Division zusammen, die, ihre Direction behaltend, ihnen folgt.

c. Bewegungen in Colonne.

Die Schwenkung geöffneter Colonnen in der Bewegung geschieht auf dem Haken mit beweglichem Pivot. Geschlossene Colonnen schwenken analog der Infanterie, nur wird es bei der Escadrons-Colonne in der Bewegung von den 3 letzten commandirt. „Esc. in der Colonne rechts (links) schwenkt — halblinks (rechts) Marsch!“ Im Halten wird die Colonnenschwenkung in Zügen so ausgeführt, daß der vorderste Zug schwenkt, dann 6 Schritt vorgeht und Halt macht; die übrigen machen die Wendung zu Dreien nach entgegengesetzter Richtung, lassen ihre Teten gleich schwenken, wodurch sie in die neue Direction kommen, auf Vordermann angelangt: „Front! Halt!“ Eine schwierige Evolution, die nur zur Uebung dient.

Der Contremarsch in Colonne wird durch die Wendung zu Zweien ausgeführt (vergl. §. 2.).

Digitized by Google

Uebergänge, außer den schon in §. 2. erwähnten, sind: das Aufrücken aus geöffneter Escadrons-Colonne in geschlossene (Signal oder: „Aufgerückt — Marsch!“ im Trabe); das Distance-Nehmen (durch successives Antraben); die Formation in Escadrons-Colonnen aus der Zug-Colonne des Regiments (durch Aufmarsch jeder Escadron entweder zugleich oder successiv) oder dieselbe aus der Escadrons-Zug-Colonne (durch Einschwenken mit Zügen in der Flanke); die Verwandlung des Abmarsches oder das Flügelvorziehen einer Zug-Colonne (z. B. eine rechts abmarschirte Zug-Colonne soll links abmarschiren: „Links marschirt ab — Marsch!“ Der hinterste Zug: „Rechtsum — Marsch! Gradaus!“ — sobald er ganz debordirt: „Front! Gradaus!“ neben der Colonne vorbei. Ihm folgt der nächste Zug in gleicher Weise, und so fort, bis der vorderste Zug sich durch: „Halbrechts — Marsch!“ der neuen Colonne anschließt und deren Queue bildet. — Bei linksabmarschirter Colonne geschieht Alles nach der andern Seite, immer nach der äußern, d. h. der Frontlinie des Einschwenkens entgegengesetzten).

d. Herstellung der Linie aus der Colonne.

Zug-Colonne. In der Direction der Tete: Aufmarsch. Geschieht er aus haltender Colonne, so trabt der Tetenzug eine Zugbreite vor und macht wieder Halt, die andern: „Halblinks (rechts) — Marsch!“, traben an, — wenn sie debordiren: „Gradaus!“ (beim Rechts-Aufmarsch „Augen links“) am 2ten Gliede: „Halt! — Nicht' Euch!“ Einrücken. In der Bewegung fallen die hintern Züge in die stärkere Gangart und nehmen in der Linie wieder die des Tetenzuges an. Beim Aufmarsch im Regiment bleibt dieser gewöhnlich halten. Nach einer Flanke wird die Linie durch Einschwenken gebildet — wo die Inversion entstehen würde: „Zugweise rechts (links) eingeschwenkt — Marsch!“

Die kleinern Colonnen formiren Linie immer durch Aufmarsch, nur die Wendungs-Colonne kann sie natürlich auch in der Flanke durch Frontwendung bilden.

Escadrons-Colonne. Das Deployiren einer geschlossenen Colonne geschieht durch das Abschwenken mit Zügen, sonst analog der Infanterie, nur daß das Alignement nicht bezeichnet wird. „R. links (rechts) deployirt!“ — Die Teten-Escadron bleibt halten, die übrigen Escadrons: „Mit Zügen links (rechts) schwenkt!“ Hierauf das Signal oder: „Marsch!“, dann „Trab!“, worauf jede

Digitized by Google

Escadron, neben ihrem Platze der Linie angekommen, mit Zügen wieder einschwenkt, und am 2ten Gliede der schon stehenden Escadron: „Halt!“ macht. Die Officiere richten sich ein, die Escadron rückt auf: „Richt' Euch!“ heran. — Auch aus der Tiefe oder auf eine der mittlern Escadrons kann deployirt werden, hier also rechts und links zugleich. Die stehen gebliebene Escadron rückt in beiden Fällen, sobald ihre Front frei ist, im Trabe bis in die Höhe der vordersten vor.

Geöffnete Escadrons-Colonnen können einschwenken oder aufmarschiren, letzteres geschieht seltener.

Escadrons-Zug-Colonne. Vorwärts zur Linie marschiren alle Escadrons gleichzeitig links auf. Aus dem Zurückgehen wird erst auf das Signal: „Front!“ mit Zügen rechtsum kehrt geschwenkt und dann links aufmarschirt; es kann aber auch erst links aufmarschirt (also in der Inversion rückwärts) und dann die Front hergestellt werden.

Colonne nach der Mitte. Vorwärts geschieht der Aufmarsch rechts und links, wobei im Halten die beiden Tetenzüge eine Zugbreite vorrücken müssen. Soll die Linie nach einer Flanke gebildet werden: „N. in der rechten (linken) Flanke eingeschwenkt — Marsch!“, so schwenkt die nächste Division mit Zügen dorthin ein, die andere muß zugweise daneben einschwenken. Aus dem Zurückgehen (hinter dem Defilee) schwenken die vordersten Züge (der 1ste der 1sten, der 4te der 4ten Escadron) links und rechts aus einander (dos à dos), ihre Hinterzüge folgen ihnen in ihrer neuen Direction auf dem Haken schwenkend und wenn die Colonne auf diese Weise sich entwickelt hat, erfolgt das Signal: „Front!“, worauf die 1ste und 2te Escadron mit Zügen links, die 3te und 4te mit Zügen rechts schwenkt und so die Linie herstellt. Die Formation kann aber auch im Zurückgehen durch das Signal: „Front!“ (alle Züge schwenken rechtsumkehrt) und den Aufmarsch rechts und links bewirkt werden.

Divisions-Colonnen. Vorwärts marschiren sie rechts und links auf, aus dem Zurückgehen wird auf das Signal: „Front!“ mit Zügen rechtsum kehrt geschwenkt und dann rechts und links aufmarschirt; nach einer Flanke hin entwickeln sie sich seltener, hier würde es analog der Colonne nach der Mitte geschehen. Diese Colonnen werden aber überhaupt jetzt wenig mehr angewendet.

Digitized by Google

3. Gefecht.

§. 1. Grundbedingungen.

Das Gefecht der Cavallerie beſteht immer in offenſiver Thätigkeit, ſelbſt im defenſiven Gefechtsverhältniß. Nur in der zerſtreuten Fechtart kommen Defenſiv-Momente vor. In geſchloſſener Ordnung hat das Gefecht der Cavallerie zwei Elemente: Schnelligkeit und Stoßkraft des Anlaufs (Choc) und die Gewalt der blanken Waffe.

Es wird bedingt durch die Umſicht und Entſchloſſenheit des Führers, das Beiſpiel der Officiere vor der Front, das beherzte Anreiten der Truppe, ihr moraliſches Element und ihre ſonſtige Tüchtigkeit, durch die phyſiſche Beſchaffenheit der Pferde und das Terrain. Cavallerie ſoll aber Terrainhinderniſſe nicht ſcheuen, je mehr ſie geübt iſt, in ſchwierigem Terrain ihre Bewegungen mit Ordnung auszuführen, um ſo glänzender werden ihre Erfolge ſein.

Die Gefechtsmomente der Cavallerie treten raſch ein und ſind nur kurz — dies bedingt für ſie die höchſte Kraftentwickelung.

§. 2. Geſchloſſene Fechtart.

Die Attacke — Angriffsbewegung gegen den Feind — kann ſein:

1. Linien-Attacke, die beſte Form, weil in ihr die meiſten Waffen zur Thätigkeit kommen und die Ordnung leichter gehalten werden kann, als in der Colonne. Durch die kleinen Intervallen ſind die Escadrons ſelbſtſtändig, zufällige Unordnungen (Drängen) in der einen theilen ſich den andern nicht mit. Die ſogenannte Attacke en muraille, wobei alle Intervallen geſchloſſen ſind, früher auch in der preußiſchen Armee ſehr üblich, kann in dieſer Beziehung nicht als vortheilhaft angeſehen werden.

2. Echellon-Attacke. Sie wird von einem Flügel angefangen, meiſt escadronsweiſe, mit 50 Schritt Vorſprung, und hat den Vortheil, Anfangs zurückgehaltene friſche Kräfte mit mehrfach erneutem Stoße an den Feind zu bringen, auch läßt ſie die Wahl des Angriffspunktes länger frei, täuſcht den Feind und hat immer eine Reſerve. Doch fehlt es der Form an der Kraft für den erſten Choc, die von dem vorderſten Echellon nicht berührten Streitkräfte des Feindes bleiben ihm zur freien Verfügung, auch gegen die Flanken, deren eine nicht gedeckt iſt. Man hat daher die

Digitized by Google

Echellon-Attacke aus der Mitte, mit einer Escadron zur Reserve, als besser vorgeschlagen.

3. Colonnen-Attacke. Diese Form ist allerdings imposant, aber sie hat den Nachtheil, daß nur die vorderste Abtheilung zum wirklichen Choc und Waffengebrauch kommt, während die folgenden nur ermuthigend, aber zum Kampfe nicht direct, mitwirken. Unordnung ist in der Colonne schwieriger zu beseitigen, der Verlust im Bereich feindlicher Artillerie sehr groß. Dennoch wird die Colonnen-Attacke zuweilen nothwendig und mit Erfolg angewendet, z. B. in beschränktem Terrain; gegen große feindliche Schwärme, oder wo der Moment ohne Zeitverlust benutzt werden muß; gegen erschütterte Streitkräfte. Hier namentlich wird schwere Cavallerie im Moment der Entscheidung durch einen Massen-Angriff die feindliche Ordnung brechen und die Niederlage vollkommen machen.

Der Aufmarsch oder die Formation zur Attacke muß zu rechter Zeit geschehen, nicht zu früh, um den Feind nicht aufmerksam zu machen und das Ueberraschende zu verlieren, aber auch nicht zu spät, weil der Moment des Aufmarsches der gefährlichste ist. Eine Reserve, die in Colonne hinter einem Flügel folgt, soll auch bei der Attacke eines einzelnen Regiments nicht fehlen.

Die Attacke kann parallel gegen die feindliche Front oder gegen einen Flügel, oder am besten durch eine rasche Seitenbewegung gegen die Flanke gerichtet werden.

Sie beginnt auf 6—800 Schritt; wenn die Truppe in Bewegung gesetzt ist, erfolgt das Signal: „Trab!", in dieser Gangart bleibt sie bis auf etwa 200 Schritt vom Feinde, dann fällt sie in Galopp, verstärkt diesen (sogenannt Fanfare) und auf 80—100 Schritt stürzt sie („Marsch! Marsch!") in geschlossener Carriere zum Choc auf den Feind. Dieser muß zwar geordnet, aber mit höchstem Ungestüm ausgeführt werden. Die Wucht und Stoßkraft in der gesteigerten Schnelligkeit der Pferde und beim wirklichen Zusammentreffen der persönliche Kampf geben dann den Ausschlag. In der geschlossenen Attacke entscheidet der Choc, dieser bricht die feindliche Ordnung, dann erst kann der persönliche Kampf eintreten. (Niemals kann ein Schwarm die geschlossene Ordnung brechen, daher das Uebergewicht der geschlossenen Fechtart über die zerstreute.) Im Handgemenge entsteht Einzelkampf, zerstreutes Gefecht von selbst. Erfahrungsmäßig kommt es nicht

Digitized by Google

oft zum wirklichen Zusammenstoß der gegen einander anreitenden Massen, gewöhnlich weicht ein Theil vorher aus und wird verfolgt; treffen sie sich aber, so kommt es auf die Tüchtigkeit und Gewandtheit der Reiter und Pferde und den Waffengebrauch an, und der Theil wird siegen, der noch eine Reserve hat oder zuerst geschlossen sich sammelt.

Der Moment nach der Attacke, wo die Pferde athemlos, theilweise außer Gehorsam sind, und die Reiter aufgelöst kämpfen, ist schwach, wehrlos, höchst gefährlich. Daher die Nothwendigkeit der Reserve, die im Trabe auf 300 Schritt (Treffendistance) und auf dem Flügel, um nicht mit geworfen zu werden, folgt. Sie soll:

1. bei mißlungener Attacke den verfolgenden Feind, wo möglich in der Flanke, angreifen und werfen;
2. bei gelungener Attacke das erste Treffen in dem gefährlichen Momente vor feindlicher Reserve sichern, und
3. die weitere Verfolgung übernehmen.

Das Sammeln (Raillieren) und Rangiren, wozu Appell geblasen wird, geschieht nach gelungener Attacke am besten vorwärts, um kein Terrain zu verlieren und nicht unnütz reiten zu lassen.

Wird Cavallerie zersprengt, so muß sie rückwärts, so schnell als möglich, gesammelt werden. Schließende Officiere suchen geschlossene Trupps zu bilden, bei welchen Alles zum Halten kommt.

§. 3. Zerstreutes Gefecht.

Die Cavallerie kämpft in zerstreuter Ordnung:

a. beim Flankiren, dem Plänkern mit der Feuerwaffe;
b. im Handgemenge nach jedem wirklich ausgeführten Choc;
c. beim Angriff auf Artillerie oder (seltener) auf zerstreute Infanterie;
d. bei der Verfolgung des Feindes;
e. beim Schützengefecht zu Fuß;
f. beim Sicherheits- und Patrouillendienst, gelegentlich, wenn der Kampf nicht zu vermeiden ist.

a. Flankiren. Im Allgemeinen ist der Zweck des Flankirens derselbe, wie bei dem zerstreuten Gefecht der Infanterie, nur geschieht dem Feinde weniger Abbruch, weil der Schuß vom Pferde unsicher ist. Vorwaltende Bestimmung bleibt daher: Frei-

Digitized by Google

halten der eignen Front, Beunruhigung der feindlichen, Deckung der Escadrons in ihrer Aufstellung und Bewegung, namentlich der Frontveränderungen, Beobachtung des Feindes, Nachfolgen, wenn derselbe sich zurückzieht und die Escadrons vorgehen, Sicherung des Rückzuges, wenn der Feind nicht heftig drängt.

Auf das Signal: „Flankeurs vor!“ geht der 4te Zug im Trabe mit Halbrechts vor die Mitte der Escadron, dort gradaus, auf 150—180 Schritt: „Halt! Flankeurs vor!“ 4 Rotten vom linken Flügel gehen im Galopp, die Feuerwaffe aufnehmend, auf 100 Schritt vorwärts so aus einander, daß sie die ganze Front der Escadron decken, und zwar 6 Flankeurs in erster Linie, 2 in zweiter.*) Ein Unterofficier führt die Flankeurlinie. Sobald diese sich gebildet hat und im Bereiche des feindlichen Feuers ist, wird auf der Stelle flankirt, d. h. die Flankeurs reiten Volten (kleine Kreise), links und rechts wechselnd (sogenannte liegende Acht — ∞), wobei sie den Feind im Auge behalten und zwei und zwei Mann sich secundiren. Die Bewegung erschwert dem Feinde das Zielen und Treffen. — Deckung im Terrain kann der Flankeur nur selten benutzen. Im Vor- und Zurückgehen reiten die Flankeurs auf Schlangenlinien, aus demselben Grunde.

Wenn „Appell!“ geblasen wird, schwenkt der 4te Zug linksum kehrt (3/8) und geht im Trabe zur Escadron zurück, die Flankeurs folgen in der Carriere und nehmen die blanke Waffe auf, mit welcher sie sich nöthigenfalls gegen den Feind decken. Bei der Escadron rückt der Zug durch entsprechende Schwenkung auf seinen Platz. Hat das Regiment Colonne formirt, so schließen sich die 4ten Züge auf der Frontseite an. Geht das Regiment zur Attacke vor, so lassen sie sich aufnehmen oder setzen sich, wenn die Lücken geschlossen sind, auf die Flügel.

b. Im Handgemenge sind die einzelnen Reiter auf ihre Kraft und Waffenfertigkeit, vorzüglich aber auch auf ihre Gewandtheit zu Pferde gewiesen. Dem Gegner ist die linke Seite abzugewinnen (Ulanen die rechte), als die schwächste.

---

*) In dieser Bestimmung ist bis jetzt nichts geändert und dürfte es auch bei der neuen Bewaffnung dabei verbleiben. Die beiden Flankeurs in zweiter Linie dienen auch bei gleicher Feuerwaffe zur Unterstützung der vordern.

Digitized by Google

c. Beim Angriff auf Artillerie wird sich ein Theil in zerstreuter Ordnung auf die Geschütze werfen (vergl. §. 4. c.). Auch bei einem Angriff auf Infanterie prellen zuweilen Flankeurs vor, um sie zum voreiligen Schuß zu verleiten oder über die folgende Attacke zu täuschen.

d. Verfolgung. Dazu werden die 4ten Züge verwandt (Ausfallen der 4ten Züge) oder auch ganze Escadrons (Schwärm-Attacke), immer mit der blanken Waffe.

Wenn der Feind dem Choc ausweicht und noch eingeholt werden kann, so macht das Regiment in seiner Attacke Halt (gewöhnlich aus dem Galopp). „Der 4te Zug fall' aus! Marsch!" Derselbe geht im starken Galopp vor, der linke Flügel gradaus, der rechte scharf halbrechts, und breitet sich, das 2te Glied eindoublirend, wie jeder Mann vom linken Flügel aus Intervalle gewinnt, so vor der Front der ganzen Escadron aus, daß er dieselbe noch etwas überflügelt. Die Escadrons folgen als Soutiens im Trabe, um die 4ten Züge gegen einen geschlossenen Angriff zu decken oder sie aufzunehmen, und mit ihnen, wenn es nöthig wird, die Attacke zu erneuern. Die zerstreuten Reiter suchen den Feind zu erreichen und ihm möglichst viel Leute niederzumachen.

Auf das Signal: „Appell!" wendet Jeder linksum kehrt und jagt zu seiner Escadron zurück, wo sich der 4te Zug wieder ordnet und der etwaigen Bewegung anschließt. Wird aber „Halt!" geblasen, so ordnet sich der Zug vor der Front seiner Escadron zum Flankiren, indem die 4 Flankeurrotten noch 100 Schritt weiter vorgehen und sich ausbreiten, während die übrigen rasch zusammenschließen.

Wenn der Feind in Auflösung flieht oder doch zu spät ausweicht und keine Reserve hat, oder wenn diesseits noch eine Reserve folgt, können ganze Escadrons zu einer Schwärm-Attacke aufgelöst werden. Vor dem Feinde findet kein regelmäßiges Abreiten Statt: die schnellsten und tapfersten Reiter sind die vordersten, es bildet sich ein tiefer zerstreuter Haufe (Schwarm), welcher dem Feinde nachstürzt und über ihn herfällt. Von jeder Escadron bleiben die beiden mittelsten Abmärsche (linke Flügel-Abm. 2ten, rechte Flügel-Abm. 3ten Zuges) geschlossen als Soutien und folgen im Trabe. — Zur Uebung auf dem Exercirplatze wird (Officiere und Unterofficiere voran) nummerweis aus allen Abmärschen abgeritten, das 1ste Glied zuerst, und wenn es aufgelöst

Digitized by Google

ist, ebenso nummerweis das 2te; jeder reitet dabei gradaus von seinem Platze, wenn der Nebenmann zwei Pferdelängen Vorsprung hat.

1. 1.
2. 2. } 1stes Gl.
3. 3.

u. s. w. 1. 1.
2. 2. } 2tes Gl.
3. 3.

Auf das Signal Appell! macht Alles links um kehrt und sammelt sich schnell beim Soutien, ohne sich mit Rangirung aufzuhalten; diese erfolgt später, wenn Zeit ist. — Auf das Signal Halt! pariren die Vordersten, die Officier-Linie richtet sich schnell, Alles marschirt dahinter auf, die Soutiens rücken im Galopp nach und ein.

e. Das Schützengefecht zu Fuß. Wenn Cavallerie in den Fall kommt, einen Terrainpunkt für einige Zeit zu behaupten, so besetzt es denselben mit abgesessenen Schützen. Auch hierzu ist der 4te Zug bestimmt. „Zum Gefecht zu Fuß fertig zum Absitzen! — Abgesessen!“

Alle Nummern 1. und 2. sitzen ab, die Nummern 3. bleiben aufgesessen, halten die Pferde und ziehen damit außer Schußbereich in gedeckte Aufstellung zurück. Officier, Unterofficier und Trompeter bleiben ebenfalls zu Pferde. Die abgesessenen Leute treten in 2 Gliedern an und werden nun verwendet, wie ein Schützentrupp der Infanterie. Ein aufgesessenes Soutien der Escadron hält rückwärts, um die Schützen, wenn sie später zu ihren Pferden eilen, zu decken. Dieser Moment, im Angesichte des Feindes, ist gefährlich — Cavallerie befindet sich überhaupt bei diesem Gefecht nicht in ihrem Elemente.

§. 4. Gefechtsverhältnisse.

a. Cavallerie gegen Cavallerie. Bei gleicher Zahl und Verfassung ist im Allgemeinen die schwere Cavallerie der leichten überlegen, wenn sie sich die Flanke zu sichern weiß. Diese, an Stoßkraft im Nachtheil, hat die Beweglichkeit für sich und soll die Flanke zu gewinnen suchen. Einem aufmerksamen Feinde gegenüber ist das nicht leicht. Bei Reitergefechten wirkt aber vorzüglich das moralische Element, die Exaltation, die bis zur Wild-

Digitized by Google

heit steigt, darum läßt sich über den Erfolg theoretisch wenig feststellen.

Im unbekannten Terrain müssen Officiere oder Unterofficiere in der zu nehmenden Richtung vorausgeschickt werden, um die Gangbarkeit zu untersuchen. Die Bewegungen zum Gefecht geschehen möglichst verdeckt, um überraschend zu attackiren. — Flankeurs halten den Feind ab, sie zu beobachten, wenigstens darf er nicht die Reserve oder das zweite Treffen sehen können. Daher wird das Manövriren in Echellons zuweilen vortheilhaft sein.

Das zweite Treffen folgt in Colonne auf einem oder beiden Flügeln, und marschirt erst auf, wenn es eingreifen soll; doch darf es nie in ein Gemenge hinein attackiren, sondern muß dem feindlichen Schwarm in die Flanke fallen und ihn dadurch werfen. Das geschieht aber gegenseitig von frischen Schwadronen, so lange noch deren vorhanden sind, daher das Hin- und Herwogen der Reitergefechte und ihre wechselnden Momente. Der zweckmäßige Gebrauch der Reserve entscheidet und fesselt den Sieg; hier kann zuweilen die Colonnen-Attacke gute Dienste leisten.

b. Defilee-Uebergänge, von feindlicher Cavallerie bedroht. Diese können vorwärts nur durch rasche Bewegung (Colonne nach der Mitte, Abbrechen), jenseit ungesäumten Aufmarsch und entschlossenes Attackiren der zuerst formirten Abtheilung gelingen.

Das Zurückgehen über ein Defilee, wenn der Feind folgt, geschieht von den Flügeln, damit die mittleren Escadrons sich einer feindlichen Attacke entgegenwerfen können. Bis dahin decken Flankeurs die Bewegung, die 4ten Züge der Flügel-Escadrons biegen sich zurück, um die Flanken zu sichern. Im Nothfall formiren die 4 Flankeurzüge zuletzt eine geschlossene Escadron zu einer Prell-Attacke, durch welche sie den Feind zurückwerfen und dann dem übergegangenen Regimente schnell folgen. Dies macht jenseit des Defilees, wenn es dem Feinde den Uebergang wehren will, Front (vergl. Beweg. §. 3d.) auf kurze Attacken-Distance, die 4ten Züge stellen sich rechts und links des Defilees auf und besetzen die Ränder mit Flankeurs, welche den Feind beim Uebergange beschießen.

c. Cavallerie gegen Artillerie. Der Angriff auf eine Batterie wird durch eine aufmerksame Bedeckung sehr erschwert. Diese muß daher, wenn sie stark ist, durch eine Flan-

Digitized by Google

kenbewegung abgezogen werden. Ist sie schwach, so wird sie von einem Theile geschlossen attackirt, während der andere sich in zerstreuter Ordnung, die Schußlinie vermeidend, mit überraschender Schnelligkeit auf die Batterie wirft, die Bedienungsmannschaften zu überwältigen und sich der Geschütze zu bemächtigen sucht. Diese müssen gleich in Sicherheit gebracht werden, damit sie der Feind nicht wieder befreit — kann man sie nicht behaupten, so werden sie, wenigstens für den augenblicklichen Gebrauch, verdorben. Wenn der Angriff mißglückt, so muß der Rückzug eben so schnell geschehen und Deckung suchen, um nicht zu viel vom Feuer zu leiden.

d. Cavallerie gegen Infanterie. Wenn Cavallerie auf Infanterie attackirt, so kann sie dabei den Zweck haben, diese entweder zu vernichten, oder nur aufzuhalten, und dadurch andere Vortheile zu erreichen, z. B. sie zu hindern, einen wichtigen Terrain-Abschnitt zu besetzen, ehe unsere Infanterie heran ist.

Der Ausfall eines solchen Gefechts hängt von der Beschaffenheit und Zuversicht der Truppe ab, doch wirken stets viel äußere Umstände ein: die Theorie, welche sich neuerdings zu Gunsten der Infanterie ausgesprochen hat, ist daher von der Kriegserfahrung oft widerlegt worden. Indessen bleibt das Verhältniß für die Cavallerie immer sehr schwierig.

Der Infanterie kommt zu Statten:

1. Das Terrain, wenn es Hindernisse bietet. Im bedeckten und durchschnittenen Terrain hat sie Cavallerie nicht zu fürchten, wird auch hier nicht attackirt werden.

2. Die neuere Taktik, namentlich die Colonnen- und Carreeformation, die gegenseitige Unterstützung durch Kreuzfeuer, die Bewegung mit abwechselnden Treffen.

3. Die Vervollkommnung der Feuerwaffen und das bessere Schießen in neuerer Zeit.

Der Cavallerie ist dagegen günstig:

1. Ihre Schnelligkeit, durch welche sie die geeigneten Momente benutzen kann. Solche sind, wenn Infanterie auf freiem Terrain, in der Bewegung oder in zerstreuter Ordnung zu überraschen, vor Allem, wenn sie schon durch das Gefecht erschüttert ist.

2. Das Imposante eines Reiterangriffs, das auch moralisch wirkt und dadurch schlechtes Schießen erzeugen kann.

3. Die Gewalt des Anlaufs und die Ueberlegenheit der blanken Waffe.

Digitized by Google

Das Verhalten der Infanterie s. Takt. d. Inf. C. §. 7.

Die Cavallerie hat den richtigen Moment wahrzunehmen, wo eine Attacke guten Erfolg verspricht. Diesen muß der Führer zu erkennen verstehen. Gegen intakte (noch nicht ins Gefecht gezogene) Infanterie, welche vom Terrain geschützt, wohl gar mit weittragenden Gewehren bewaffnet ist, auf normale Distance anreiten und attackiren zu wollen, verspricht wenig Erfolg und kann die eigene Zuversicht durch den Fehlschlag trotz aller Bravour erschüttern. Zuweilen zeigen sich günstige Momente zu einem Angriff schon in der Einleitung eines größern Gefechts, meist jedoch gegen Ende desselben. Die Cavallerie muß überraschend auftreten und dann mit dem heftigsten Ungestüm ihren Angriff ausführen. Die Richtung desselben gegen Linien ist schräg auf Flügel und Flanke, gegen Colonnen und Carrees auf eine Seite, oder die Ecke umfassend.

Alle Formen der Attacke sind dabei anwendbar: der Moment und die Umstände entscheiden darüber. Geöffnete Escadrons-Colonne, welche gerühmt wird, erscheint nicht ganz praktisch, das Platzmachen der vordern Escadron nach abgeschlagener Attacke durch Abschwenken oder Wenden rechts und links ist an sich schwierig, und je braver sie an den Feind gegangen, desto mehr gefallene Pferde und Leute werden die Attacke der folgenden Escadron hindern. Wenn gegen ein erschüttertes Infanterietreffen die Colonnen-Attacke der Reserve-Cavallerie ausgeführt wird, ist wohl die geschlossene, welche wie ein unaufhaltsamer Strom durchbricht, die bessere Form. Sonst ist die Echellon-Attacke vortheilhaft, wo der Angriff mehrfach erneuert werden kann, ohne daß sich die Abtheilungen hindern, man hat dazu Echellons aus der Mitte vorgeschlagen. Eine neuere Formation ist folgende. Das Regiment rückt in Escadrons-Colonne an, die 1ste Escadron theilt sich und greift zwei nebeneinander liegende Seiten des Carrees an, um, wenn der Angriff auch nicht gelingt, wenigstens das Feuer abzulocken. Sobald die 1ste Escadron abgeschlagen ist, stürzt die 2te Escadron auf die Ecke der beiden schon angegriffenen Seiten, die 3te folgt debordirend, um den Angriff zu erneuern, die 4te bleibt in Reserve.

Digitized by Google

III. Taktik der Artillerie.

Allgemeine Bemerkungen.

Die Bedeutung der Artillerie ist in der neuern Kriegführung durch ihre vermehrte Beweglichkeit und viele Erfindungen, welche ihre Feuerwirkung gesteigert haben, noch immer im Zunehmen begriffen. Dadurch ist auch ihre Offensivkraft gestiegen, wiewohl das defensive Element vorherrschend bleibt.

Die Taktik der Artillerie hängt mit der Technik der Waffe innig zusammen *), sie ist einfacher, als die der andern Truppengattungen, denn sie hat nur eine Gefechtsformation und nur eine Gefechtsthätigkeit, die Bewegungen an sich sind nicht complicirt, und werden dadurch noch erleichtert, daß jedes Geschütz seinen Führer hat. Schwieriger ist jedoch die Ausbildung, schwieriger die Taktik in der Ausführung durch die Zusammensetzung der Waffe und ihre Abhängigkeit vom Terrain und andern Truppen.

Die Führung der Artillerie beruht auf der Kunst, die Gefechtsverhältnisse richtig zu beurtheilen und danach die Geschütze zu rechter Zeit, in der passenden Zahl und nach den Kalibern auf die beste Weise zu verwenden.

Die taktische Einheit der Artillerie ist die Batterie, in der preußischen Armee von 8 Geschützen. Die 6pfündige Fuß-Batterie hat 6 Kanonen, 2 7pfündige Haubitzen und (neues Mat.) 6 Munitionswagen, eben so viel die reitende Batterie, die 12pfündige Batterie 8 Kanonen und 10 Wagen, die 7pfündige Batterie 8 Haubitzen und 10 Wagen.

Eingetheilt wird die Batterie in 2 Halbbatterien und 4 Züge. Zur Bedienung des 6Pfünders sind 8 Mann, des

*) Alles, was in die Artilleriewissenschaft gehört, auch das technische und elementartaktische Detail, sowohl der Bedienung als der Fahr-Ordnung, bleibt bestimmungsmäßig hier ausgeschlossen.

Digitized by Google

12Pfünders 12 Mann, (Nr. 9. und 10. bei den Wagen,) der 7pfündigen Haubitze 11 Mann, (Nr. 2. und 9. bei den Wagen) bestimmt. Ein leichtes Geschütz ist mit 6, ein schweres mit 8 Pferden bespannt und von Artilleristen gefahren (Vorder-, Mittel- und Stangenreiter).

1. Aufstellung.

§. 1. Das einzelne Geschütz.

Beim aufgeprotzten Geschütz der Fuß-Artillerie hält der (berittene) Geschützführer 2 Schritt vor dem Vorderreiter, die Mannschaft steht beim Ausrücken in 2 Gliedern auf 2 Schritt hinter dem Geschütz, und wenn manövrirt werden soll, am Geschütz zu beiden Seiten.

Bei der reitenden Artillerie hält die Mannschaft, wenn ausgerückt ist, ebenso hinter dem Geschütz, Bügel an Bügel — wenn manövrirt werden soll, nimmt das 1ste Glied 5 Schritt Abstand von der Mündung, das 2te 2 Schritt vom 1sten, die einzelnen Leute mit 1 Schritt Intervalle zum Absitzen.

Ein abgeprotztes Geschütz hat die Mündung gegen den Feind gerichtet, die Mannschaft steht theils am Geschütz, theils an der Protze, jede Nummer ihrer Funktion gewärtig, der Geschützführer abgesessen. Wenn es im Feuer steht, ist in vielen Fällen vortheilhaft die Protze mit dem Geschütz durch das Tau (die Kette) verbunden.

§. 2. Die Batterie in Linie.

Die Batterie wird entweder in geöffneter oder geschlossener Ordnung aufgestellt. In ersterer stehen die Geschütze mit 20 Schritt Intervalle (Gefechts-Intervalle) senkrecht auf der Grundlinie neben einander; geschlossen beträgt die Intervalle 5 Schritt. Die beiden Haubitzen stehen auf dem rechten Flügel, von wo alle Geschütze eine durchlaufende Nummer erhalten. — Die Gefechts-Intervallen sind nothwendig, damit jedes Geschütz Kehrt machen kann, die Bedienung erleichtert, ein größerer Raum beherrscht und die Wirkung des feindlichen Feuers geschwächt wird.

Der Batterie-Commandeur hält vor der Mitte, 20 Schritt von der Linie der Geschützführer, wenn manövrirt werden soll, ein Hornist (Trompeter) 2 Schritt links hinter ihm. Die Zug-

Digitized by Google

führer halten 2 Schritt vor der Linie der Geschützführer vor der Mitte ihrer Züge. Der älteste Officier führt den 3ten, der 2te den 1sten, der 3te den 4ten, der Portepeefähnrich oder ein Sergeant den 2ten Zug. Die Bedienungsmannschaft der Fuß-Artillerie steht bei geöffneter Stellung am Geschütz, bei geschlossener dahinter; die der reitenden Artillerie stets dahinter, geöffnet oder geschlossen, wie die Stellung ist. Die Richtung ist in der geöffneten Stellung nach der Mitte (5tes Geschütz, Richtungsgeschütz, dessen Führer der Richtungs-Unterofficier); geschlossen bleibt die Richtung rechts.

§. 3. Colonnen einer Batterie.

Die Colonne ist bei der Artillerie nicht Gefechtstellung, sie dient nur zur Rendezvous-Stellung und zur Bewegung und ist der Regel nach stets auf einen Flügel formirt. Es giebt: a) die Colonne zu Einem und die geöffnete Colonne in Abtheilungen (Distance-Colonne), b) die aufgeschlossene Colonne. Den Abtheilungen nach kann es Halbbatterie- oder Zug-Colonne sein, geöffnet oder geschlossen (d. h. in Bezug auf die Intervallen) rechts oder links abmarschirt. — Aufgeschlossene Colonnen mit geschlossenen Intervallen werden nur im Nothfall und momentan auf dem Rendezvous, bei Defilee-Uebergängen und Treffendurchzügen angenommen, weil ihre Masse zu unbehülflich ist. Die Colonne nach der Mitte kommt nur noch gelegentlich vor, z. B. wenn beim Avanciren in Linie Hindernisse zu überwinden sind (dann brechen die Flügel-Abtheilungen ab, so daß eine Colonne zu Vieren oder Zweien aus der Mitte entsteht, selbst zu Einem, wobei das 5te Geschütz voran fährt, dann das 4te, 6te, 3te u. s. w.) oder wo die Batterie sich vorwärts rasch entwickeln will.

Der Zugführer hält in der Colonne zu Einem an der Frontseite des Vordergespanns, in der Abtheilungs-Colonne vor der Mitte des Zuges (Distance-Colonne 2 Schritt — bei aufgeschlossener Colonne mit der Kruppe der Vorderpferde in gleicher Höhe). Die Geschützführer halten stets neben dem Vorderhandpferde. Die Bedienungsmannschaft der Fuß-Artillerie steht bei der Colonne zu Einem und der geöffneten Colonne am Geschütz, bei der geschlossenen dahinter, die der reitenden Artillerie stets dahinter.

Die Colonne zu Einem ist die gewöhnliche Marsch-Co-

konne, die Zug=Colonne zum Manövriren, die Halbbatterie=Colonne zur Rendezvous=Stellung und zur Bewegung größerer Geschützabtheilungen bestimmt.

2. Bewegung.

§. 1. Gangarten.

Die Gangarten der Fußartillerie sind Schritt und Trab — 210 Schritt in der Minute, damit die Bedienungsmannschaft stets am Geschütz bleiben kann. Wenn diese, um kurze Strecken rasch zurückzulegen, theilweis aufsitzt, so wird der Trab auf 300 Schritt in der Minute verstärkt und auch Galopp gebraucht.

Die reitende Artillerie hat die Gangarten der Cavallerie, trabt aber auf längere Strecken im abgekürzten Tempo von 240 Schritt in der Minute. — Wenn nach dem Aufprotzen eine schnelle Bewegung nöthig ist, kommt die Bedienungsmannschaft der reitenden Artillerie oft erst nach, wie auch bei der Fußartillerie, wenn aufgesessen ist, die Reserve=Nummern im Dauerlaufe nachgeführt werden. Zu raschem Anlauf ist das Terrain einzutheilen, Fußartillerie legt die letzten 300 Schritt im Galopp, reitende Artillerie die letzten 600 Schritt zur Hälfte im Galopp und in der Carriere zurück.

§. 2. Elementar=Bewegungen.

Die Wendung kann zu Einem geschehen („zu Einem rechts — links — um — Marsch!" jedes Geschütz macht die scharfe Wendung, welche bei halben Wendungen durchaus, bei ganzen theilweise auf dem feststehenden innern Protzrade geschieht), normal geschieht sie aber zu Zweien (Rechts — links — um — Marsch!"), wobei die Intervalle geschlossen wird. — Die Schwenkung wird immer vom äußern Flügel in verstärkter Gangart ausgeführt, die Richtung ist dabei nach dem Pivot, von welchem die Intervalle beibehalten wird. — Beim Diagonalmarsch durch Ziehen wenden die Fahrenden successiv da, wo der Geschützführer gewendet hat. — Die Kehrtwendung zum Zurückgehen geschieht immer links und im Trabe; wenn die Intervallen geschlossen sind, wird zum Zurückgehen die Kehrtschwenkung gebraucht.

Der Artillerie ist noch eigenthümlich: das Ab= und Aufprotzen, das Schließen und Oeffnen der Intervallen

Digitized by Google

(bei 2 Geschützen fährt das eine 25 Schritt vor, das andere mit 2 scharfen Wendungen heran), das Auffitzen der Bedienungsmannschaft bei der Fußartillerie, die Bewegung mit dem Tau (der Kette).

§. 3. Evolutionen einer Batterie.

a. Bewegungen in Linie.

Die Richtung ist nach dem Geschützführer des 5ten Geschützes bei Gefechtsintervallen, sonst rechts. Schwenkungen können mit Beibehaltung der Intervallen oder mit Schließen derselben geschehen: („Batt. geschlossen rechts — links — schwenkt — Marsch!") Das Schließen ist nach einem Flügel (B. rechts — links — geschlossen — Marsch!) oder nach der Mitte zu bewirken. Das Richtungsgeschütz fährt dann 20 Schritt vor, die andern gehen durch die Hakenwendung heran, auch in der Bewegung nie durch Ziehen. Analog geschieht das Oeffnen.

b. Colonnenformationen.

Die Colonne zu Einem, gewöhnliche Marsch-Colonne, wird gebildet: a) durch die halbe Wendung, wobei das Flügelgeschütz auch gradeaus bleiben kann („B. zu Einem rechts um — Marsch!" das Tetengeschütz geht in der neuen Richtung 30 Schritt beim 6Pfünder, 50 (n. Mat. 70) Schritt beim 12Pfünder, 90 Schritt beim reitenden Geschütz vor, die Distance beträgt 4 Schritt: Fußartillerie von der Mündung, reitende Artillerie vom 2ten Gliede), b) durch Abbrechen („B. zu Einem rechts — links — brecht ab, Marsch!" Das Flügelgeschütz geht im Trabe vor, die andern bewegen sich auf der Diagonale im Schritt, bis sie Vordermann und Distance haben, dann „gradaus! Trab!")

Die Distance-Colonne in Abtheilungen formirt sich mit Gefechtsintervallen durch Abschwenken „B. mit Zügen (halben Batterien) rechts (links) schwenkt — Marsch!" wobei die Flügelabtheilung auch gradaus bleiben kann; geschlossene Zug-Colonne durch die Wendung: „B. rechts (links) um — Marsch!" Halbbatterie-Colonne: „B. mit halben Batterien geschlossen rechts (links) schwenkt — Marsch!" Oder durch Abbrechen: „B. mit Zügen (halben Batt.) rechts (links) brecht ab — Marsch!" Die Ausführung ist analog dem Abbrechen zu Einem.

Aufgeschlossene Colonnen werden aus der Linie durch Ployiren gebildet. „B. rechts (links) in Colonne in Zügen (hal-

Digitized by Google

ben Batt.) — Marſch!" Die Teten-Abtheilung: „Trab!" (40, 45, 50 Schritt vor, bei der Halbbatterie-Colonne die 12Pfünder auf 50 Schritt) „Halt!" Die folgende: rechts (links) um — Marſch! Trab!" und auf Vordermann: „Links (rechts) Front! Halt!" Bei der Zug-Colonne gehen die beiden hintern Züge nach der Wendung durch eine Achtelſchwenkung auf einen Punkt zu, der 30 Schritt hinter der Geſchützmündung oder — reit. — dem 2ten Gliede des Vorderzuges liegt, dort ſchwenken ſie das Achtel wieder zurück, „Gradaus! Links (rechts) Front! Halt!"

c. Bewegungen in Colonne.

Außer den, der Linie analogen, Bewegungen ſind zu bemerken: Das zugweiſe Schließen und Oeffnen, welches von allen Abtheilungen da ausgeführt wird, wo es die Teten-Abtheilung bewirkt hat, die Flankenmärſche durch Wendung oder Abſchwenken, der Marſch rückwärts „B. Kehrt — Marſch!" oder: „B. mit Zügen (halben Batt.) rechts (links) umkehrt ſchwenkt — Marſch!" Die Directions-Veränderungen: „Tete rechts ſchwenkt — Marſch!" (Col. zu Einem) Tete rechts ſchwenken! (Diſt.-Col.) B. rechts ſchwenkt — Marſch! (aufgeſchloſſene Col. — die hintern Abtheilungen folgen der Bahn der erſten).

Uebergänge: aus kleinern in größere Colonnen durch Aufmärſche, die auch geſchloſſen geſchehen können, z. B. „B. in Zügen geſchloſſen rechts marſchirt auf — Marſch!" Umgekehrt durch Abbrechen. Diſtance-Colonne in aufgeſchloſſene: „Aufgeſchloſſen — Marſch!" Umgekehrt: „Diſtance genommen — Trab!" Das Flügelvorziehen; bei Gefechts-Intervallen: „Durchgezogen — Marſch!" Die vordern Abtheilungen: „Halt!" Die hinterſte: „Halb rechts Trab! Gradaus!" 5 Schritt jedes Geſchütz an dem vordern vorbei. In gleicher Weiſe folgen die mittlern Abtheilungen ſucceſſiv. Aus der Colonne zu Einem und der mit geſchloſſenen Intervallen: „Aus der Tiefe vorgezogen — Marſch!" Die Ausführung iſt analog der vorigen, die Geſchütze gehen halbrechts und dann an den vordern Geſchützen oder Abtheilungen vorbei.

d. Entwickelung der Colonne zur Linie.

Die Inverſion iſt bei der Artillerie weniger zu ſcheuen, nur ſollen, der taktiſchen Ordnung wegen, die Züge nicht getrennt, ihre Reihenfolge nicht unterbrochen und die Abtheilungen nicht verſchieden formirt ſein.

Digitized by Google

Aus der Colonne zu Einem wird die Linie durch die Frontwendung hergestellt, oder in der Direction der Tete durch Herausziehen, Aufmarsch. Das Tetengeschütz hält, das nächste setzt sich durch 2 Hakenwendungen, die folgenden durch Ziehen daneben.

Aus der Distance-Colonne mit Gefechtsintervallen wird eingeschwenkt, zugleich oder successiv. Letzteres, z. B. „B. zugweise rechts eingeschwenkt — Marsch!" wobei die Tete 20 Schritt vorgeht und dann Halt macht, ist etwas zeitraubend, kommt aber zuweilen, bei Defileegefechten namentlich, vor — dann wird auch zugweise abgeprotzt. In der Direction der Tete wird aufmarschirt, was auch geschlossen geschehen kann. Wenn der Aufmarsch von der Stelle ausgeführt wird, so geschieht er im Schritt, befindet sich aber die Colonne in der Bewegung, so fallen die hintern Abtheilungen in die stärkere Gangart.

Aufgeschlossene Colonnen deployiren, und stets im Halten. „B. links (rechts) deployirt — Marsch!" Die Tetenabtheilung hält, die andern: „Links (rechts) um — Marsch! Gradaus! Trab! — Rechts (links) Front! Gradaus! Halt!"

3. Gefecht.

§. 1. Fechtart.

Die Artillerie hat nur Feuergefecht in geöffneter Linienstellung, kein zerstreutes Gefecht im Sinne der andern Waffen. Ein Kampf, wo die Batterie in getrennten Zügen feuert, ist wohl zerstreut genannt worden, im Gegensatze zum geschlossenen Gefecht der vereinigten Batterie und dem Massengefecht einer Mehrzahl zusammengezogener Geschütze. Doch ist bei der Artillerie jener Ausdruck nicht gebräuchlich.

§. 2. Verwendung der verschiedenen Kaliber der Feldartillerie.

Im Allgemeinen sind die schweren Batterien zur Behauptung und zum Angriff wichtiger Punkte bestimmt, wirken also meist im Hauptkampfe, doch werden sie zuweilen auch schon zur Einleitung der Gefechte gebraucht, ihrer weitern und mächtigern Wirkung wegen. Die leichten Geschütze manövriren mit den Truppen, decken ihre Entwickelung, bereiten die entscheidenden Momente vor und greifen wirksam in den Kampf der andern

Digitized by Google

Waffen ein. Reitende Artillerie insbesondere ist zu überraschendem Auftreten bestimmt und mit Cavallerie verbunden von großer Bedeutung. Haubitzen werden gegen gedeckte Stellungen, beim Kampf um Oertlichkeiten, auch gegen feindliche Massen und zur Verfolgung angewendet.

Um für jedes Gefechtsverhältniß disponible Geschütze zu haben, soll die Reserve-Artillerie alle Feldkaliber enthalten.

Der Hauptgrundsatz für das Gefecht der Artillerie ist, ihr Feuer nicht zu zersplittern, sondern auf dem entscheidenden Punkte zu vereinigen, und zwar auf wirksame Schußweite: dann wird sie in dieser Beziehung selbstständig auftreten und Gefechte entscheiden.

Der Angriff wird durch leichte Geschütze eingeleitet, durch Haubitzen, wo der Feind gedeckt steht; gegen feste Positionen, örtliche Gegenstände, Defileen müssen oft schwere Kaliber vorgezogen werden. Diese bereiten das Gefecht der Infanterie vor und unterstützen es, während leichte Geschütze mit den vorgehenden Truppen verbunden kämpfen. Wo die feindliche Ordnung schwankt, wird aus der Reserve-Artillerie eine entsprechende Zahl von Geschützen concentrirt, um die Entscheidung herbeizuführen. Beim Siege geht leichte Artillerie (reitende besonders) mit zur Verfolgung; beim abgeschlagenen Angriff nehmen die Geschütze durch ihr Feuer die zurückgehenden Truppen auf.

Im Defensiv-Gefecht finden besonders schwere Kaliber ihre Anwendung, während leichte des Feindes Anmarsch und Entwickelung hindern oder stören helfen. Artillerie bildet den Kern der Vertheidigung, sie soll den Angriff brechen und den eignen Truppen das Ergreifen der Offensive erleichtern. Hierbei muß eine starke Reserve von Artillerie disponibel sein, um die wichtigen Punkte zu rechter Zeit zu verstärken oder auch das Abbrechen des Gefechts möglich zu machen und den Rückzug zu decken.

§. 3. Placirung.

Die erste Rücksicht bei der Wahl einer Position ist die Feuerwirkung, welche das Gefechtsverhältniß fordert, doch wählt man bei defensiven Lokalgefechten nicht gern ausspringende Winkel oder Haken, weil der Feind sie umfassen kann.

Im Allgemeinen sollen die Geschütze eine grade Stellung haben, möglichst gedeckt, wenigstens die Munition, und so, daß der

Digitized by Google

Feind im Schätzen der Entfernungen getäuscht wird. Verschiedene Kaliber mischt man nicht gern.

Das Terrain nach dem Feinde zu muß eben und frei sein, fester Boden, aber nicht steinig — vor der Batterie wünscht man es hügelig, terrassirt, wellig oder weich, wenn man sich in der Defensive befindet, bei Offensiv-Stellungen ist gangbares Terrain nothwendig.

Die Stellung selbst ist günstig, wenn sie etwas überhöht gegen den Feind, aber nicht bis zu bohrenden Schüssen, sondern mit sanftem Abfall. Hinter den Geschützen müssen wenigstens die Protzen gedeckt sein. Die Zugänge, besonders in Defensiv-Stellungen, sollen, von der feindlichen Seite erschwert, Schützen keine Annäherung gestatten. Das Seitenterrain darf keine Position für feindliche Artillerie bieten. Freie Abfahrt aus der Position ist nothwendig, ebenso eine gute Verbindung in Bezug auf die andern Truppen zu gegenseitiger Unterstützung. — Für Haubitzen ist es besonders wichtig, eine gute Placirung und Deckung im Terrain zu wählen, damit sie ihre Stellung nicht zu oft wechseln und wieder Probewürfe thun müssen.

§. 4. Feuern.

Sobald die Aufstellung genommen ist, sollen die Geschütze schnell kampfbereit sein. Die Entfernung, auf welche das Feuer zu eröffnen ist, hängt von der Wahrscheinlichkeit des Treffens ab: wirkungsloses Feuer, abgesehen von der Munitionsverschwendung, ermuthigt den Feind und schwächt Kraft und Vertrauen. Ein Viertel Treffer wird schon für eine gute Wirkung angesehen — und bei Friedensübungen vom 6Pfünder auf 1300 Schritt gegen die Tetenbreite einer Angriffs-Colonne erreicht.

Von schweren Kalibern kann gegen Truppenmassen in ebenem, festem Terrain schon auf 1800 Schritt das Feuer eröffnet werden, leichte Geschütze sollen es der Regel nach nicht über 1200 Schritt thun und gegen schwere gleich auf 1000 Schritt herangehen, wo deren Uebergewicht paralysirt ist. Reitende Artillerie thut daran immer am besten — sie muß nur ihre Protzen und Reitpferde sichern.

Das Schußobject wird, wenn feindliche Artillerie sich zeigt, diese zuerst sein, ihr Feuer soll von den andern Truppen, besonders während ihrer Entwickelung, abgelenkt werden. Der beste Moment, jene zu beschießen, ist der ihres Abprotzens, oder wenn

Digitized by Google

ſie vielleicht bei der Bewegung in der Flanke zu faſſen iſt. Erſcheinen dann feindliche Colonnen, ſo wird das Feuer auf dieſe gerichtet. Im Allgemeinen: immer auf den gefährlichſten Gegner. Beim Kampf um Oertlichkeiten werden auch oft Hinderniſſe, Gebäude u. ſ. w. zum Schußobject.

Die Schußart richtet ſich nach dem Object, der Entfernung und dem Terrain — Kanonen haben im unbekannten Terrain mit dem Rollſchuß nur eine unſichere Wirkung, beim 6Pfünder auf 1200—1800, beim 12Pfünder auf 1300—2000 Schritt, auch der Aufſatzſchuß über 1200 Schritt verſpricht wenig. Er wird gebraucht bis zu 600 Schritt herab, gegen Colonnen in Defileen bis zu 400 Schritt. Mit Kartätſchen kann gegen Linien auf gutem Boden beim 6Pfünder auf 700, auf ſchlechtem auf 500, beim 12Pfünder auf reſp. 900—700 Schritt gefeuert werden, wirkſam erſt auf 700 Schritt vom 12Pfünder, auf 600 Schritt vom 6Pfünder. Haubitzen richten Rollwürfe gegen Linien von 1200—600 Schritt, auf dieſelbe Entfernung den hohen Bogenwurf gegen gedeckte Stellungen, freiſtehende Colonnen und Batterien, den flachen Bogenwurf gegen Linien, mehrere Treffen und zum Enfiliren, Kartätſchen gegen den directen Angriff.

Die Geſchoſſe werden durch Signale bezeichnet, müſſen aber dann vom Batterie-Commandeur noch befohlen werden. Kugelfeuer iſt gegen Artillerie, Colonnen, Defileen und zu zerſtörende Hinderniſſe beſtimmt, Shrapnells wirken gegen Truppen, vom 6Pfünder auf 600—1000, vom 12Pfünder auf 700—1200 Schritt, Kartätſchen gegen Linien und nahe Colonnen von genügender Breite, auch gegen Schützen, beſonders an den Rändern örtlicher Gegenſtände, wenn ſchon hier nicht immer mit Erfolg; Granaten gegen Cavallerie, feindliche Maſſen in gedeckten (und bekannten) Stellungen, beſetzte Wälder und andere Oertlichkeiten, beſonders Gebäude.

Das Feuern beginnt in der Regel von einem Flügel (wohin der Wind geht), dann wird geſchützweis auf Commando mit den nöthigen Pauſen durchgefeuert, um ein wohlgenährtes Feuer zu erhalten. Wenn aber die Batterie angegriffen wird, feuert jedes Geſchütz ſo raſch, als möglich.

Das Einſtellen des Feuers wird durch den Gang des Gefechts bedingt. (Signal Stopfen, dann: „B. Halt!“) Wenn es nicht durch den Feind gezwungen iſt, ſo geſchieht es entweder

Digitized by Google

ganz, um abzufahren, oder nur momentan, um den Erfolg der andern Truppen abzuwarten.

§. 5. Protzen und Wagen im Gefecht.

Die Protzen bleiben natürlich beim Geschütz, 8 Schritt entfernt, meist mit dem Tau (der Kette) verbunden. — Die Munitionswagen werden in 2 Staffeln getheilt, die 1ste, vom Feldwebel (Wachtmeister) geführt, hält gedeckt in der Nähe der Batterie, bei einer leichten enthält sie 1—2 Kartusch- und 1 Granatwagen, bei einer schweren oder Haubitzbatterie 2 Kartusch- resp. Granatwagen; die 2te Staffel, unter dem Capitaine d'armes (Quartiermeister), bleibt außer Feuerbereich und dient zum Ersatz der leeren Wagen, sie selbst wird ergänzt aus den weiter rückwärts stehenden Munitions-Colonnen.

§. 6. Reitende Artilleristen zum Nahgefecht.

Im Nothfall, wo die Bedeckung fehlt, oder nicht ausreicht, kann die berittene Bedienungsmannschaft zum Choc oder zur Deckung des Rückzugs verwendet werden. Das erste findet Statt, um einen feindlichen Angriff abzuweisen oder den Feind von einer zu nehmenden Position zu vertreiben.

Signal: Appell! Dann: „Reitende Artilleristen nach der Mitte (Flügel, Tete, Queue, Flanke) formirt die Compagnie — Marsch!" Die Mannschaften gehen im Galopp geschützweis durch die Intervallen nach dem bezeichneten Orte, wo der Commandeur hält, von jeder Halbbatterie ein Zugführer und die Geschützführer der ungraden Geschütze mit ihnen; dort geschlossen rangirt: „Gewehr auf!" und Attacke. Der älteste Lieutenant kann unterdessen die Batterie zurückführen und durch die Geschützführer und Mittelreiter mit Kartätschen laden lassen.

Zur Deckung des Rückzuges schwenken die rangirten Mannschaften geschützweis links um kehrt und machen von Zeit zu Zeit wieder Front, um des Feindes Absichten gleich zu erkennen und zu vereiteln.

Digitized by Google

Anhang.

Die Bedeckung der Artillerie.

Die Artillerie bedarf im Felde der Bedeckung durch andere Truppen, um nicht durch einen directen feindlichen Angriff gefährdet und in ihrer Wirksamkeit gehemmt zu werden. Wo die Geschütze mit den übrigen Waffen in der Gefechtsordnung verbunden bleiben und mit ihnen vereint manövriren, scheint eine Partikular-Bedeckung weniger erforderlich, obgleich es auch hier rathsam bleibt, eine Abtheilung ausdrücklich zum Schutz der Artillerie zu bestimmen, welche sonst bei unerwarteten Wendungen des Gefechts leicht in Verlegenheit kommen kann. Wenn aber einzelne Batterien oder deren Theile zu besondern Gefechtszwecken detachirt werden, ist eine Partikular-Bedeckung nothwendig.

Die Bestimmung derselben ist: auf dem Marsche, überhaupt in der Bewegung, den Sicherheitsdienst zu thun und im Gefecht die Artillerie vor einem feindlichen Angriffe, nach Maaßgabe ihrer Stärke, zu schützen.

Die Zusammensetzung kann aus Infanterie oder Cavallerie, oder gemischt sein. Cavallerie eignet sich im Allgemeinen am besten dazu, weil Infanterie bei der erhöhten Beweglichkeit der Artillerie dieser, besonders in rascher Offensive, nicht immer folgen kann, und weil die Reiterei das Terrain schneller aufklärt und auf weitere Strecken frei hält. Im Terrain, wo feindliche Schützen sich der Batterie gedeckt nähern können, ist dagegen Infanterie vorzuziehen, hier leisten auch, der Bedeckung beigegeben, einige Jäger gute Dienste. (Vergl. Takt. d. Inf. C. §. 6.)

Digitized by Google

Die Stärke der Partikular-Bedeckung richtet sich nach der Geschützzahl. Für 2 Geschütze wird ein Zug Infanterie (aus Compagnie-Colonnen) oder Cavallerie als hinreichend erachtet, für eine Batterie ist wenigstens eine Compagnie oder Escadron erforderlich. Bei entfernten Detachirungen wird die Stärke wachsen.

Der Führer muß mit der Taktik der Artillerie vertraut sein und die Gefechtsverhältnisse zu beurtheilen verstehen, über welche er sich mit dem Führer der Geschütze, dem er beigeordnet ist, zu verständigen hat. Er muß sich für seine Person auf Punkte begeben, wo er das Terrain übersehen kann, und die größte Aufmerksamkeit anwenden, um den Zweck, zu welchem er commandirt ist, zu erfüllen.

Das Verhalten der Bedeckung während des Marsches ist dem einer Avantgarde, Arriergarde oder Seitendeckung gleich, sie marschirt mit den gewöhnlichen Sicherheitsmaaßregeln (vergl. Kl. Krieg 1.) auf der Seite, von wo der Feind zu erwarten ist. Bei Gefechtsbewegungen der Artillerie hat sie dieselben durch Schützen oder Flankeurs zu decken und den Feind von Punkten abzuhalten, von wo er sie beobachten oder beschießen kann. Dies ist besonders nöthig, wenn die Geschütze eine Höhe verlassen, um sich zurückzuziehen. Die Partikular-Bedeckung hält sich stets bereit zum Gefecht: Cavallerie also in Linie.

Wenn die Geschütze zum Gefecht vorrücken, so begleitet sie die Bedeckung auf einem Flügel, um die Flanke, den schwächsten Theil, zu sichern. Derjenige Flügel wird gewählt, wo die meiste Gefahr droht, also wo keine Anlehnung ist, wo keine Verbindung mit diesseitigen Truppen Statt findet, wo der Dampf hingeht, welcher eine feindliche Annäherung verschleiern kann u. s. w. Auf beide Flügel sich zu vertheilen, wird zuweilen auch nothwendig, erfordert aber schon eine gewisse Stärke. Wenn die Artillerie Position nimmt, so stellt sich Infanterie nicht zu entfernt, aber auch nicht näher, als 20 Schritt vom Flügelgeschütz, auf, so viel als möglich gedeckt im Terrain. Cavallerie kann weiter ab und weiter zurück stehen. Hinter die Geschütze darf sich die Bedeckung nie stellen, wenn es irgend zu vermeiden ist, weil sie hier dem feindlichen Feuer ausgesetzt ist und die Bewegung hindern könnte.

Beim Angriffe des Feindes entscheiden die Umstände über das Verhalten — hier tritt die Taktik der eigenen Waffe

Digitized by Google

in den Vordergrund, doch muß der Führer seine specielle Bestimmung nie aus den Augen verlieren. Dazu gehört, daß niemals die freie Bewegung der Geschütze durch die Bedeckung gehindert oder ihr Feuer maskirt werde, daß sich letztere nach abgeschlagenem Angriffe nicht mit Verfolgen abgiebt, was die Geschütze einem andern, unvermutheten Anfalle Preis geben könnte und daß sie auch einem überlegenen Feinde sich entgegenwerfen oder Stand halten muß, um die Artillerie, welche sie schützen soll, zu retten.

Digitized by Google

Zweiter Abschnitt.

Aus der höhern reinen Taktik.

§. 1. Verbindung der Waffen.

Die neuere Kriegführung, seit der ersten französischen Revolution, bringt Gefechtsverhältnisse hervor und zieht Terrain in den taktischen Bereich, wo eine Waffe ohne die Unterstützung und Mitwirkung der andern keine günstigen Resultate erreichen kann. Aus diesem Grunde haben die Armeen taktische Körper (Divisionen) zusammengestellt, welche alle Waffen in zweckmäßiger Verbindung enthalten, dem größten Theile nach Infanterie, beigegeben nach Verhältniß Cavallerie und Artillerie. Die Hauptmasse der beiden letztern Waffen bleibt außerdem als Reserve-Cavallerie und Reserve-Artillerie zusammen.

§. 2. Infanterie mit Cavallerie.

Cavallerie, der Infanterie beigegeben, gewährt den Vortheil eines weiter ausgedehnten Sicherheits- und Kundschaftsdienstes, sie beunruhigt den Feind und stört seine Maaßregeln, indem sie ihm die Flanke und den Rücken bedroht, sie erhöht die Offensivkraft der Infanterie, weil diese auch in freiem Terrain, von der Cavallerie gedeckt, sicherer sich bewegen kann; sie benutzt vortheilhafte Momente zum raschen Angriff und verfolgt den geschlagenen Feind oder hindert die Verfolgung des siegreichen durch ihr Vorbrechen. In der Defensive deckt sie die Flanken und nimmt die Gelegenheit zum Ausfall wahr. — Im Ganzen ist der Dienst der Divisions-Cavallerie kein erfreulicher, da sie in dem Elemente der Bewegung gebunden ist, doch wird er immer nothwendig sein und

Digitized by Google

kann bei richtiger Führung auch für die Cavallerie schöne Resultate bringen. Nur darf sie nicht zersplittert werden: es ist nicht nöthig, alle Punkte zu decken, da sie durch ihre Schnelligkeit jeden zu rechter Zeit erreichen kann.

§. 3. Infanterie mit Artillerie.

Artillerie ist der Infanterie noch wünschenswerther. Sie kann den Kampf der letztern schon auf bedeutende Entfernungen vorbereiten, sie unterstützt ihn, auch im zerstreuten Gefecht, indem sie feindliche Colonnen abhält, sie wirkt zur Entscheidung mit oder führt diese auch selbstständig herbei; überraschende Flanken-Angriffe kann sie thun und hindern. Gefechte um Oertlichkeiten sind ohne Artillerie schwer durchzukämpfen. (Vergl. Gef. d. Art. §. 2.)

Die Beweglichkeit der Artillerie ist zwar jetzt so gestiegen, daß sie im Allgemeinen den andern Truppen folgen kann, aber sie bleibt doch immer an ein gewisses Terrain gebunden und eine übergroße Zahl von Geschützen würde in dieser Beziehung der Infanterie, welche sich nach ihr richten müßte, in ihren Bewegungen hinderlich sein. Daher erhält dieselbe nur eine gewisse Geschützzahl, z. B. eine Brigade von 5—6 Bataillonen 8 Geschütze, welche nur nach Bedürfniß verstärkt wird.

§. 4. Cavallerie mit Infanterie.

Ein Verhältniß, wo Cavallerie die Mehrzahl und Infanterie nur beigegeben ist, kommt im Detachements- und Partheigänger-Kriege zuweilen vor. Die Infanterie kann dabei der Cavallerie wesentliche Dienste leisten; im Terrain, welches dieser nicht zusagt, giebt sie ihr die Möglichkeit, dasselbe zu passiren und unter ihrem Feuer zur Attacke aufzumarschiren, sie deckt ihren Rückzug über Defileen und hält den Feind von der Verfolgung ab. Die Kriegsgeschichte hat Beispiele von solcher gegenseitigen Unterstützung der leichten Infanterie und Cavallerie, welche sehr günstige Resultate bewirkt hat.

§. 5. Cavallerie mit reitender Artillerie.

Diese Verbindung ist für beide Waffen die vortheilhafteste, denn beide haben gleiche Schnelligkeit, brauchen gleiches Terrain (die eine zum Gefecht, die andere zur Bewegung), die Cavallerie besitzt die höchste Kraft der blanken Waffe, die Artillerie die

Digitized by Google

höchste Feuerwirkung — man hat ihre Zusammenstellung eine noch nicht im vollen Maaße ausgebeutete Macht im Kriege genannt.

Die Artillerie dient zur Vorbereitung und Benutzung des Cavalleriegefechts. Sie wirkt gegen feindliche Artillerie, welche die Entwickelung der Cavallerie stört; sie deckt deren Gefechtsbewegungen und Aufmärsche, erleichtert ihren Angriff, nimmt sie nach mißlungener Attacke auf oder geht mit ihr zur Verfolgung. Beide Waffen dürfen sich nicht hindern, ein gegenseitiges Durchziehen ist zu vermeiden, die Artillerie hält sich auf den Flügeln. Gegen Cavallerie eröffnet sie ihr Feuer auf 800 Schritt; wenn die Attacke der eignen Cavallerie beginnt, protzt sie auf und wartet den Erfolg ab; ist er glücklich, so geht sie vor, um die feindliche Reserve zu beschießen, mißglückt die Attacke, so geht sie zur Reserve zurück und nimmt eine flankirende oder Echellon-Stellung, um die Verfolgung aufzuhalten. Gegen Infanterie ohne Artillerie avancirt die reitende Artillerie gleich auf Kartätsch-Distance und feuert durch, ehe die Cavallerie attackirt.

§. 6. Infanterie mit Fuß-Artillerie gegen Cavallerie mit reitender Artillerie.

Infanterie nimmt die Fuß-Artillerie in die Intervalle oder bei einzelnen Colonnen auf diejenige Seite, wo sie wirken soll. Diese schießt auf die gefährlichste Waffe, also, wenn die Cavallerie aufmarschirt, gegen diese. Wenn die Cavallerie nicht gleich attackirt, sondern reitende Artillerie vorzieht, so beschießt die Fuß-Artillerie dieselbe lebhaft in der Bewegung, um sie außer Kartätschweite zu halten. Sobald aber die Cavallerie zur Attacke vorgeht, muß diese wieder das Schußobject werden, denn es kommt Alles darauf an, sie zurückzuweisen.

Die reitende Artillerie soll, ihren Verlust nicht achtend, gleich auf 600 Schritt herangehen und nur auf die Infanterie feuern. Wenn die Cavallerie attackirt, nimmt sie eine neue Stellung, wo sie die Infanterie noch schräg, ohne jene zu hindern, beschießen kann. Denn wenn diese gesprengt wird, ist die Fuß-Artillerie auch verloren.

§. 7. Verbindung der drei Waffen im Gefecht.

Die Avantgarde leitet das Gefecht ein, im offenen Terrain durch Cavallerie mit reitender Artillerie. Infanterie entwickelt sich

Digitized by Google

unter deren Schutz, von Fuß-Artillerie begleitet. Geschützkampf. Infanterie übernimmt das Gefecht, von Cavallerie gedeckt und unterstützt.

Das Gros tritt ein. Schwere Kaliber kommen in Thätigkeit. Der Kampf wird um einzelne Punkte von der Infanterie, unter Mitwirkung der Artillerie, geführt. Die Divisions-Cavallerie benutzt günstige Momente; wird sie geworfen, so sammelt sie sich unter dem Schutze der Infanterie und Artillerie. Aus der Reserve werden Verstärkungen, nach Bedürfniß von allen Waffen, gezogen.

Die Entscheidung wird durch das Zusammenwirken aller Waffen herbeigeführt. Wo die feindliche Ordnung schwankt, kann die Reserve-Cavallerie mit ihrer Artillerie vorbrechen, oder aus der Reserve-Artillerie wird eine Geschützzahl gegen jenen Punkt zum Massenfeuer gebracht, dessen Erfolg die andern Waffen vervollständigen. Zur Verfolgung geht Cavallerie mit reitender Artillerie zunächst, aber Infanterie rückt nach, um den Feind zu hindern, sich an Terrainabschnitten wieder zu setzen. Cavallerie greift die Queue, Artillerie die Flanke des feindlichen Rückzugs an, Haubitzen bewerfen dessen Tete.

Zur Deckung des eignen Rückzugs im offenen Terrain dient Cavallerie und Artillerie, im Terrain mit Hindernissen Infanterie und Artillerie, im gemischten werden dazu alle drei Waffen combinirt.

§. 8. Ueber Schlachtordnung, ordre de bataille.

Zu allen Zeiten einer geregelten Taktik hat es Vorschriften für die Aufstellung zusammengesetzter Truppenkörper zum Gefecht gegeben. Sie entstehen aus der eben geltenden Fechtweise und sind nothwendig, um die Truppen in der Hand des Führers zu erhalten und in wichtigen Momenten Unsicherheit und Unordnung zu vermeiden.

Man nennt eine solche Normalvorschrift: Gefechtsordnung, Schlachtordnung, ordre de bataille. Zu Friedrichs des Großen Zeit wurden danach zwei parallele Treffen gebildet, beide in Linie, die Cavallerie auf beiden Flügeln, die Artillerie vertheilt; zuweilen gab es noch ein drittes Treffen unter dem Namen Reserve, das meist aus Cavallerie bestand.

Seit der Zusammenstellung von selbstständigen Divisionen aus allen Waffen hat sich die Gefechtsformation wesentlich ver-

Digitized by Google

ändert, und damit auch die Rendezvous- und Marschformation. Sie werden überhaupt nach den jedesmaligen Verhältnissen modificirt.

Der neuern Eintheilung entsprechend, ist die Ordre de bataille für ein preußisches Armee-Corps folgende: Avantgarde: eine Division (5 Bat. Infanterie, 1 Jäger-Compagnie, 4 Esc., 1 Batt.); Gros: zwei Divisionen; Reserve: eine Division, eine Füsilier-Brigade von 4 Bataillonen, eine Cavallerie-Division (16 Esc., 1 reit. Batt.), die Reserve-Artillerie und Pionier-Abtheilung.

In der Rendezvous-Stellung ist diejenige Abtheilung an der Spitze, welche die Sicherheitsmaaßregeln übernehmen soll, jede folgende hat immer 30 Schritt Distance. Die Bataillone stehen treffenweise mit vorgezogenen Teten (neben einander), ihre Intervalle beträgt 20 Schritt; die Cavallerie ist in Escadrons-Colonne, wo 2 Regimenter neben einander halten, beträgt die Intervalle 12 Schritt; die Artillerie steht gewöhnlich in Halbbatterie-Colonne. Bei größern Heeresabtheilungen, z. B. einem Armee-Corps, beträgt der Abstand des Gros von der Avantgarde Treffendistance, 2 bis 300 Schritt.

Die Marsch-Formation entwickelt sich aus dieser Stellung, die Truppen setzen sich in ihre gewohnte Marsch-Colonne — Regel ist dabei, daß Artillerie weder ganz an der Tete, noch ganz an der Queue marschirt.

Die Entwickelung zum Gefecht geschieht, indem die Bataillone sich auf ihre volle Gefechtsbreite treffenweise aus einander ziehen (von Fahne zu Fahne der Angriffs-Colonne Bataillonsbreite + 20 Schritt Intervalle) und, wenn sie noch in einer andern Colonne sind, Angriffs-Colonne formiren. Das 2te Treffen setzt sich auf die Mitte der Intervalle des 1sten und nimmt entweder gleich oder beim Vorrücken des 1sten seine Distance, welche 2 bis 300 Schritt, unter Umständen mehr, beträgt. Dies geschieht gewöhnlich unter dem Schutze der speciellen Avantgarde, welche Compagnie-Colonnen formirt und Schützen vorgenommen hat. Artillerie steht hier auf dem Flügel oder in der Mitte, Cavallerie hinter der Front. — Die Reserve bleibt auf 3—600 Schritt zurück in Rendezvous-Stellung.

Digitized by Google

Zweiter Theil.

Aus der angewandten Taktik.

I. Vom Terrain.

1. Terraingestaltung, militairisch betrachtet.

§. 1. Recognosciren.

Ein Terrain (Gelände) recognosciren, heißt dasselbe für militairische Zwecke untersuchen. Dies kann in Bezug auf speciell vorliegende Fragen oder ganz allgemein geschehen. Da eine Terraingestaltung vielfach zusammengesetzt sein kann, so muß die Charakteristik im letztern Falle von bestimmten Gesichtspunkten ausgehen, um eine richtige Erkenntniß zu geben.

Diese Gesichtspunkte werden sein: Gangbarkeit, Uebersicht und taktische Bedeutung. Nach diesen wird das zu recognoscirende Terrain in seinen Formen und einzelnen Theilen untersucht und beurtheilt.

§. 2. Formen des Terrains.

Aus der Terrainlehre muß die Kenntniß, besonders der Classification des Terrains und seiner Theile, hier vorausgesetzt werden.

Im Allgemeinen giebt es reines und durchschnittenes, offenes und bedecktes, ebenes und unebenes Terrain. Diese Formen sind in einer bestimmten Strecke entweder gleichmäßig oder combinirt und wechselnd, wodurch Terrain-

Digitized by Google

Abſchnitte, Abſchnitte im Terrain und Defileen entſtehen. Die einzelnen Theile oder Terraingegenſtände ſind entweder von natürlicher Bildung (durch die Natur hervorgebracht und verändert) oder von künſtlicher Bildung (durch Menſchenhand).

§. 3. Einfluß des Terrains.

Der Einfluß des Terrains auf die Taktik iſt in neuerer Zeit mehr hervorgetreten und zum Bewußtſein gekommen, dadurch aber auch die Kunſt, durch dieſen Einfluß das Terrain zu benutzen, daſſelbe alſo zu beherrſchen.

Der Einfluß kann ſein: fördernd (günſtig) oder hemmend (ungünſtig); beides entweder abſolut (wenn das Terrain taktiſche Zwecke allgemein entweder begünſtigt oder hemmt) oder relativ (wenn dies nur unter gewiſſen Verhältniſſen Statt findet). Hierbei kann ſich dieſer Einfluß auf alle taktiſchen Beziehungen (Aufſtellung, Bewegung, Gefecht) erſtrecken oder nur auf eine oder zwei derſelben, kann ferner für beide Gefechtsarten (geſchloſſen, zerſtreut) und beide Gefechtsthätigkeiten (Fern- und Nahgefecht) derſelbe ſein oder nur eine oder die andere berühren, und endlich alle Truppengattungen, oder nur eine oder zwei treffen.

Die Kunſt, ein Terrain mit militairiſchem Auge aufzufaſſen und klar zu beurtheilen, iſt von höchſter Wichtigkeit; danach erſt kann das Terrain richtig benutzt, d. h. die Vortheile in den eignen taktiſchen Bereich gebracht und die Hemmniſſe dem Feinde in den Weg gelegt, werden.

Unbedingt für alle taktiſchen Beziehungen iſt reines, offenes, ebenes Terrain bei feſter Bodenbeſchaffenheit geeignet, für Cavallerie beſonders, nächſt ihr für Artillerie, auch für Infanterie, wenn ſie hinreichend ſtark iſt, vorherrſchend in geſchloſſener Ordnung.

Das durchſchnittene, bedeckte, unebene Terrain iſt für alle taktiſchen Beziehungen bedingt, d. h. unter Verhältniſſen, brauchbar, für Infanterie beſonders, nächſt ihr für Artillerie, am wenigſten und nur theilweiſe für Cavallerie. Hier wird die zerſtreute Ordnung vorherrſchen.

Ein Terrain mit Hinderniſſen, welche die Gegner unüberſchreitbar trennen, iſt ausſchließlich für das Feuergefecht, und ein

Digitized by Google

Terrain, wo dies letztere durch starke Deckungen alle Wirkung verliert, nur für das Gefecht mit blanker Waffe geeignet.

§. 4. Militairische Gesichtspunkte beim Recognosciren.

a. Die Gangbarkeit. In Bezug darauf sind die allgemeinen Formen (§. 2.), die Wege, Hindernisse, deren Beschaffenheit und Uebergänge, auch der Boden zu beachten.

b. Die Uebersicht ist besonders wichtig für das Beherrschen des Terrains und die Leitung der Bewegungen und Gefechte. Diejenigen Punkte oder Gegenstände sind daher aufzufassen, welche die Uebersicht gewähren oder hindern.

c. Die taktische Bedeutung eines Terrains. Diese wird bedingt:

1. durch einzelne Vertheidigungs- oder Stützpunkte, welche zur Anlehnung zu benutzen sind, welche ganze Terrainstrecken beherrschen oder sperren, oder welche Schutz gewähren (Reduits). In diese Klasse gehören: Höhen und Hügelgruppen, einzelne Vertiefungen und Weichland, Seen und Teiche, Gehölze, Gebäude und kleinere Ortschaften.

2. Durch Vertheidigungslinien und ihre Uebergänge: Höhenzüge, Thäler und Gründe, Gewässer, Dämme, längere Waldstrecken, auch Dörfer.

3. Durch Marschlinien. Diese werden von Straßen und Wegen, Eisenbahnen, Communicationen, Defileen gebildet.

Die Lage und Richtung, die Verbindung und Beschaffenheit dieser einzelnen Punkte und Linien ergiebt dann im Ganzen die Charakteristik eines Terrains als taktisches Operationsfeld. Die Wichtigkeit der einzelnen Terraingegenstände hängt von ihrer Lage und speciellen Beschaffenheit ab.

2. Das Terrain nach specieller Beschaffenheit.

A. Natürliche Bildung.

§. 1. Ebenen.

a. Offene, reine Ebene. Sie ist geeignet für die Aufstellung und Lagerung größerer Truppenmassen aller Waffen, ihre Bewegungen und Gefechte sind durch das Terrain unbehindert, nur können erstere nicht verdeckt geschehen. Für die Sicherung

Digitized by Google

ist eine starke Cavallerie erforderlich. Diese, wenn sie dem Feinde gewachsen ist, kann hier den vollen Werth ihrer Waffe zeigen, Artillerie, wenn sie aushalten soll, bedarf starker Bedeckung, Infanterie wird mehr das Massengefecht, als die zerstreute Ordnung, anwenden.

b. Offene, durchschnittene Ebene. Hier ist die Gangbarkeit unterbrochen, die Bewegung erschwert, selbst der bloße Marsch, wenn öfteres Abbrechen nöthig wird, verzögert. Diese Terrainform eignet sich weniger zur Offensive, als zur Defensive, und auch dazu nur, wenn innerhalb der zu wählenden Stellung sich Communicationen finden; sonst wird es höchstens in kleinern Gefechten benutzt werden können. Der Infanterie sagt es am meisten zu, Colonne und zerstreute Ordnung werden hier vorherrschen, Artillerie kann nur bedingt, Cavallerie am wenigsten wirken.

c. Reine, bedeckte Ebene. Stellung und Lagerung finden in einem solchen Terrain Deckung, die Bewegungen können dem Feinde entzogen werden, für das Gefecht gewährt es Vertheidigungs- und Stützpunkte, ist aber besonders zu Ueberraschungsgefechten geeignet (Kl. Krieg 4. §. 5. u. 6.) und fordert daher sorgfältige Sicherheitsmaaßregeln. Infanterie kämpft hier meist in zerstreuter Ordnung, Cavallerie ist sehr behindert, Artillerie an die freien Stellen und Wege gebunden.

d. Bedeckte, durchschnittene Ebene. Dies ist die schwierigste Form, welche nur kleinern Abtheilungen im Detachementskriege bei geschickter Benutzung vortheilhaft sein kann.

Terrain von 2—3 Grad Erhebung wird militairisch noch zum ebenen Terrain gerechnet, weil das ohne Einfluß ist.

§. 2. Höhen.

Die Höhen gewähren Uebersicht und verdecken für den Gegner Aufstellung und Bewegung, sie verstärken die Defensive, können aber auch, wenn sie die Gegend beherrschen und für Artillerie gangbar sind, zur Offensive benutzt werden. Bei günstiger Beschaffenheit ergeben sie wichtige Positionen, an deren Gewinn oder Verlust sich bedeutende Erfolge knüpfen.

Militairisch wichtig ist die Erhebung, Abdachung, Formation und Bodenbeschaffenheit.

a. Erhebung. Hohe Berge über 4000 Fuß sind nur zu

Digitized by Google

Landsignalen und im Gebirgskriege von Bedeutung, mittlere bis herab zu 1500 Fuß bedingt für Abtheilungen im kleinen Kriege, kleinere Berge unter 1500 Fuß, wozu Hügel und Höhen in verschiedener Form und Gruppirung gehören, kommen taktisch allgemeiner in Betracht.

b. Abdachung. Bis 5° ist dieselbe für alle Waffen gangbar, nur die Attacke der Cavallerie bergab etwas schwierig.

Bei 10° kann sich Infanterie geschlossen bergab, wenn auch nicht ohne Schwierigkeit, bewegen, für Cavallerie ist bergab keine Attacke mehr thunlich, bergauf kann sie noch im Galopp reiten, Artillerie fährt schwierig bergauf, bergab muß sie hemmen.

Bis 18° bewegt sich Infanterie noch geschlossen bergauf, Cavallerie kann zerstreut reiten, Artillerie fährt im Zickzack.

Bei 25° muß sich Infanterie zerstreut bewegen, einzelne Reiter kommen noch im Zickzack fort.

Bei 35° kann aufgelöste Infanterie noch steigen, bei 45° klettern nur Einzelne auf kurze Strecken.

c. Formation. In dieser Beziehung werden untersucht: der Fuß, die Abhänge und der obere Theil. Der Fuß ist bei ungleichmäßiger, ein- oder ausgebogener Abdachung oft zerrissen und bildet Schluchten; es kommt darauf an, wie er mit dem anliegenden Terrain zusammenhängt, ob er zugänglich ist, Aufstellungen erlaubt, Deckung gewährt oder im todten Winkel liegt.

Bei den Seitenabhängen ist zu ermitteln, ob sie Absätze und zugängliche Terrassen für Geschütz haben, ob sich Einschnitte oder Mulden finden, welche dem Angreifer Deckung gewähren können, ob ihre Bestreichung durch Infanterie- oder Geschützfeuer möglich ist.

Der obere Theil ist der wichtigste. Es kommt dabei auf seine Ueberhöhung des umliegenden Terrains und seinen Gesichtskreis an, ferner auf seine Gestaltung. Plateauförmige Flächen können zu Truppenaufstellungen bequem sein, dieser Vortheil ist aber nicht unbedingt. Spitze Kuppen eignen sich nur zur Aufstellung von einzelnen Posten, schmale und lange Höhenrücken zu Postenketten oder Schützenlinien. Vorsprünge, wenn solche vorhanden, sind zu beachten, ob sie eine Placirung von Geschütz erlauben.

d Bodenbeschaffenheit. Sowohl die des obern Theiles, als auch die der Abhänge ist zu recognoseiren, nicht allein der Festig-

Digitized by Google

keit nach, sondern auch, ob der Berg bewachsen ist. Letzteres wird für die Vertheidigung sehr wichtig, besonders wenn dabei der Fuß und die Seiten frei sind.

§. 3. Thäler und Gründe. — Vertiefungen (Ravins).

Ihre taktische Bedeutung besteht darin, daß sie als Vertheidigungs- oder Marschlinien zu benutzen sind, wobei die Schwierigkeit des Ueberschreitens, die Möglichkeit verdeckter Aufstellung und Bewegung in der Tiefe, und die Feuerwirkung von der Höhe in Anschlag zu bringen ist.

Zu untersuchen ist:

a. die Richtung und Ausdehnung — wie weit sie besetzt oder benutzt werden können;

b. die Ränder — nach den für Höhen geltenden Rücksichten;

c. die Tiefe, besonders die Sohle (ob sie bewässert oder bewachsen), ihre Wege für Artillerie und Cavallerie, die Hindernisse und deren Uebergänge;

d. die dominirenden Eingänge und Mündungen.

Zuweilen bieten sich dort noch besondere Vertheidigungs- oder Stützpunkte, z. B. Gebäude, deren Beschaffenheit und Lage zu beachten ist.

§. 4. Gewässer. — Weichland.

Gewässer hindern die Bewegung. Taktisch sind die stehenden Gewässer bei hinreichender Breite als Anlehnungspunkte, die fließenden als Vertheidigungslinien zu benutzen; beide, wenn sie schiffbar sind, dienen zu Communicationen.

Große Ströme über Kanonenschußbreite können zur Deckung der Flanken oder der Front für größere Corps gebraucht werden; Flüsse mit Brücken, wenn diese fortificatorisch gedeckt sind, geben Defensiv-Stellungen, aus denen auch die Offensive zu ergreifen ist, und Communicationen, wenn sie unsere Marschlinien zum Feinde begleiten, nicht schneiden. Kleinere Gewässer bilden Abschnitte, also Vertheidigungslinien, besonders wenn ihre diesseitigen Ufer Deckung gewähren.

Bei allen Gewässern ist zu recognosciren:

a. das Ufer, die Ersteigbarkeit und der Boden der Ränder, vorhandene Deckungen, Gebäude und Höhen wegen der Feuerwirkung, einfallende Gewässer.

Digitized by Google

b. die Breite;

c. die Tiefe und der Grund (Infanterie kann bis zu 3 Fuß Tiefe, wenn der Grund sicher und keine starke Strömung ist, durchwaten; Cavallerie kann schwimmen, besonders wenn die Ufer flach und fest sind, Artillerie wird über 2 Fuß Tiefe nur mit wasserdichten Protzkasten das Gewässer durchsetzen);

d. die Uebergänge und Uebergangsmittel;

e. die Schiffbarkeit;

f. die vorhandenen Inseln.

Bei stehenden Gewässern noch: der Umfang, die Ab- und Zuflüsse, bei fließenden die Schnelligkeit und Strombahn.

Die Mittelklasse zwischen festem Terrain und Gewässern, Weichland, ist nach denselben Rücksichten, in sofern sie darauf passen, zu recognosciren, mit besonderer Sorgfalt die Gangbarkeit (die festern, für Fußgänger, Reiter oder Fuhrwerk geeigneten Stellen, Wege und Dämme).

§. 5. Wälder.

Das waldige (bewachsene) Terrain hindert die Uebersicht und erschwert die Bewegung, wie die Gefechtsleitung. Es kann dagegen Offensiv-Bewegungen verdecken und eine hartnäckige Vertheidigung begünstigen, weil die Truppen verborgen und geschützt sind. Wälder bilden nach ihrer Ausdehnung Stütz- und Vertheidigungspunkte, oder Vertheidigungslinien.

Taktisch wichtig, also zu recognosciren, ist:

a. die Gestalt, nach Breite, Tiefe und Holzart;

b. der Saum oder Rand (die Lisière), besonders dessen Holzart und Dichtigkeit;

c. das Innere: Dichtigkeit; freie Plätze; Abschnitte durch Ravins, Gewässer, oder Lichtungen; vorhandene Gebäude; Communicationen, Wege, Knotenpunkte derselben; Boden.

B. Terraingegenstände künstlicher Bildung.

§. 1. Gebäude und bewohnte Orte.

Diese haben große Wichtigkeit, wenn sie Terrainabschnitte und deren Zugänge sperren oder beherrschen. Selbst einzelne Gebäude und Gehöfte können dadurch für eine Stellung von bedeutendem Einfluß werden. Sie dienen zuweilen auch als Auf-

Digitized by Google

bewahrungsräume, welche dann geschützt werden müssen. Ihr Werth hängt, wie der aller örtlichen Gegenstände, von der Lage im Terrain und ihrer Beschaffenheit ab.

a. Gebäude. Zu beachten ist bei ihnen für militairische Zwecke:

die Größe, Bauart, Feuerfestigkeit, Stärke der Mauern; Höhe, Bedachung;

die Stellung der Gebäude, wohin die Front;

die Zahl der Stockwerke, Thüren und Fenster;

die Räumlichkeit im Innern, Zimmer, Corridore, Treppen, Souterrains;

der Anbau, Seitenflügel, Neben- und Hintergebäude, Thürme, Erker, Balcons;

die anstoßenden Höfe und Gärten mit ihren Umfassungen.

b. Gehöfte. Zu den vorstehenden Punkten kommen noch: die Umfassung, die Eingänge, der Hofraum.

c. Dörfer. Bei ihnen ist zu berücksichtigen: die äußere Form und Bauart; die Umfassungen mit ihren Linien; die Hauptstraßen nach ihrer Richtung, Länge und Breite, die freien Plätze und Abschnitte im Innern; die zu Reduits geeigneten Gebäude und Gehöfte, beide nach den vorstehenden Punkten.

§. 2. Communicationen.

Dazu gehören Wege, Straßen, Chausseen, Eisenbahnen, Dämme, Brücken, Canäle. Sie sind für die Bewegung wichtig, taktisch sowohl, als strategisch — in letzterer Beziehung, weil sie zu den Punkten führen, wo die Entscheidung des Krieges liegt. — Einzelne bilden Vertheidigungspunkte, z. B. Brücken, andere dienen als Marsch- und Verbindungslinien.

Sie sind zu recognosciren:

a. nach ihrer Richtung und Beziehung auf das Terrain;

b. nach ihrer Beschaffenheit: Breite, Material (besonders Brücken), Boden der Wege;

c. nach ihren Verbindungen, wobei die Knotenpunkte wichtig sind.

§. 3. Hindernisse.

Künstliche Hindernisse können sein: Gräben, Gärten, Umfassungen u. s. w. Gräben sind entweder naß oder trocken, erstere

Digitized by Google

ſind wie kleine Gewäſſer zu recognosciren, trockene Gräben können für das Schützengefecht benutzt werden. Beide hindern nach Maaßgabe der Breite und ihrer Ränder beſonders die Cavallerie und Artillerie, wenn keine Zeit iſt, ſie gangbar zu machen, wozu die letztere Waffe eher die Mittel beſitzt. Ihre Uebergänge ſind daher beſonders zu beachten.

C. Defileen.

Defileen oder Engen ſind Strecken, wo die Oertlichkeit nur einen ſchmalen Durchgang bietet. Sie können von der Natur gebildet oder künſtlich entſtanden ſein. Im weiteſten Sinne heißen Defileen alle Durchgänge, wo das Terrain zur Seite die Bewegung hindert, alſo Durchgänge in Thälern, Gründen, Ortſchaften, dichten Wäldern, Niederungen und Weichland. Sie ſind oft meilenlang und von wechſelnder Beſchaffenheit.

Im engern Sinne verſteht man unter Defileen: Verbindungen zwiſchen Terrain-Abſchnitten. Defileen, welche ohne bedeutenden Umweg nicht zu umgehen ſind, heißen insbeſondere Päſſe, dieſe können Gebirgs- oder Waſſerpäſſe ſein. Die Ausgänge der Defileen werden Debouchéen genannt.

Defileen ſind von großer militairiſcher Wichtigkeit, hemmen die Bewegung, ſind alſo Hinderniſſe der Marſchlinien, und führen dadurch häufig zu Gefechten, welche meiſt ſchwierig einzuleiten und durchzukämpfen ſind.

Bei der Recognoscirung eines Defilees iſt zu beachten, modificirt nach der Natur deſſelben:

a. Die Art des Defilees und das umliegende Terrain, beſonders auf welche Entfernung daſſelbe eine Umgehung geſtattet.

b. Die Ein- und Ausgänge nach Breite, Rändern, Deckungen, Hindernißmitteln, und bei letztern, ob ſolche zu ſchaffen für die Defenſive oder, wenn vorhanden, für die Offenſive leicht wegzuräumen ſind.

c. Das Innere. Die Länge, ob ſie mit Kleingewehr- oder Geſchützfeuer zu beſtreichen iſt, die Breite und Räumlichkeit für Aufſtellungen, die Richtung; ob vorhandene Krümmungen beſtrichen werden können, die Seiten, ob ſie taktiſch zu benutzen ſind.

Schlußbemerkung.

Die Recognoscirung eines beſtimmten Gegenſtandes muß außer ſeiner ſpeciellen Beſchaffenheit vorzüglich ſeine Lage

Digitized by Google

berücksichtigen: das in der feindlichen Richtung vorliegende Terrain, ob es zugänglich ist und dominirende Punkte hat; das Seitenterrain, ob es für eine Stellung sichere Anlehnung bietet oder für den Angriff eine Umgehung, wenigstens eine Aufstellung zum Feuergefecht, gestattet; das rückwärts liegende Terrain, ob es der Bewegung günstig ist und in gewisser Entfernung neue wichtige Punkte oder Linien zeigt. Erst durch diese Ermittelungen wird sich die taktische Bedeutung eines Terraingegenstandes vollständig beurtheilen lassen.

Digitized by Google

II. Von den Ortsgefechten.

§. 1. Allgemeine Verhältnisse.

Das Terrain mit seinen taktisch wichtigen Theilen (I. 1. §. 4.) hat einen solchen Einfluß auf kriegerische Verhältnisse gewonnen, daß um Stütz- und Vertheidigungspunkte, Vertheidigungs- und Marschlinien häufig gekämpft wird. Im Allgemeinen ist dabei die Defensive im Vortheil, besonders in der Einleitung der Gefechte; im weitern Verlaufe desselben, wenn die Offensive Fortschritte macht, wird dann das Gleichgewicht zuweilen hergestellt.

Bei allen Ortsgefechten ist Infanterie diejenige Waffe, welche dieselben durchkämpft, doch wird sie vorzüglich von der Artillerie unterstützt; Cavallerie wirkt seltener und nur in kleinen Abtheilungen direct mit, aber sie hat zur Bestimmung vor dem Gefecht die Recognoscirung und Beunruhigung des Feindes; während des Gefechts die Sicherung der eigenen Truppen vor Flankenangriffen und Umgehungen oder die Unternehmung solcher; nach dem Gefecht die Verfolgung oder Deckung des Rückzuges. Von großer Wichtigkeit ist aber die Mitwirkung der Pioniere, oft wird sie unentbehrlich, und niemals ist sie durch sogenannte Arbeiter-Sectionen ganz zu ersetzen.

In der Offensive werden Ortsgefechte gern vermieden oder, wenn sie nothwendig sind, nach sorgfältiger Recognoscirung und Disposition gleich in der Einleitung mit Energie begonnen, wobei eine Umgehung wenigstens zu versuchen ist, schon des moralischen Eindrucks wegen. Zum Angriffspunkt wird derjenige Theil in der feindlichen Position ersehen, welcher am leichtesten zu überwältigen scheint. Die schwächsten Punkte jeder Position sind im Allgemeinen:

1. die ausspringenden Winkel, weil sie einem umfassenden Angriff mit concentrischem Feuer nur ein excentrisches und eine schwache Seitenvertheidigung entgegensetzen können;

Digitized by Google

2. diejenigen Punkte, welche von dominirenden Höhen im Vor- oder Seitenterrain zu beschießen sind;

3. Zugänge, welche eine gedeckte Annäherung erlauben, oder die wenigsten Hindernisse bieten;

4. Stellen, wo der Feind fehlerhafte Maaßregeln getroffen hat.

Diese Punkte ergeben sich oft erst in der Einleitung des Gefechts, Scheinangriffe und Demonstrationen müssen dann den Feind über den wahren Angriffspunkt bis zum entscheidenden Moment täuschen. Ein wachsender Nachdruck durch successive Verwendung der Streitkräfte ist das Mittel zum Siege, nur darf der erste Angriff, sobald einmal der Punkt gewählt ist, nie mit zu geringer Macht unternommen werden, sonst setzt man sich unnöthigem Fehlschlagen aus.

In der Defensive wird der Gegner zu dem für ihn ungünstigsten Ortsgefechte gezwungen durch Besetzung derjenigen Punkte, die er ohne Nachtheil nicht vermeiden kann, und durch Aufstellung starker Reserven, welche seine Umgehung jener Punkte hindern. Die Position wird gut gewählt (vergl. Spec. Begr. §. 12.) und möglichst durch Schanzen, Hindernisse u. s. w. verstärkt. Dann müssen die Streitkräfte in der Disposition richtig vertheilt, Abschnitte und Rednitpunkte eingerichtet und dadurch die Momente steigenden Widerstandes bewirkt werden, welchen die nöthige active Vertheidigung unterstützt.

Eine Disposition zum Gefecht enthält hauptsächlich:

1. den Gefechtszweck und die allgemeinen Verhältnisse, auch des Feindes;
2. die Stärke, Zusammensetzung und Gefechtseintheilung der Truppen;
3. die Bestimmung der einzelnen Abtheilungen;
4. die Zeitbestimmung für die Aufstellung derselben oder ihren Abmarsch und Angriff;
5. das allgemeine Verhalten bei möglich eintretenden Fällen, um ein Zusammenwirken zu erreichen, ohne dem einzelnen Führer das Selbsthandeln nach der Gefechtslage zu beschränken;
6. die Rückzugslinien oder Sammelplätze, oder in welcher Richtung der Sieg zu benutzen ist;
7. den Aufenthalt des Commandirenden.

Digitized by Google

Für größere Gefechtsverhältniſſe treten noch mehrere andere Anordnungen hinzu.

§. 2. Kampf um Höhen.

In den Gefechten werden einzelne, noch gangbare Hügel und zuſammenhängende Höhengruppen benutzt, noch beſſer Höhenzüge, weil dieſe ſchwerer zu umgehen ſind. Ihr Abhang muß dem Feuer möglichſt frei liegen, bewachſene Abhänge ſind unvortheilhaft; die Abdachung ſoll das Erſteigen nicht begünſtigen, aber doch nicht zu ſchroff ſein, um die Feuerwirkung nicht zu beeinträchtigen; der obere Rand muß den Schützen einige Deckung, die Höhe ſelbſt den nöthigen Raum für Truppenaufſtellungen gewähren.

Beſetzung und Vertheidigung. Die Artillerie wird ſo placirt, daß ſie das Vorterrain und den Abhang beſtreichen kann; dazu dienen zuweilen Vorſprünge oder Terraſſen. Man ſtellt ſie gern auf die Flügel, wo die Zugänge der Höhe zu flankiren ſind.

Die Infanterie beſetzt den vordern Abhang nur, wenn er bewachſen iſt, und auch dann nur ſchwach. Die Hauptvertheidigung muß in der Linie des obern Randes liegen. Hier werden Schützen aufgeſtellt, die ſich dem Feinde nicht bemerklich machen dürfen, bis er in Schußweite iſt; ihre Soutiens ſtehen dahinter, und hier, wie bei den meiſten Ortsgefechten, können ſie der Feuerlinie, wenn ſie Deckung haben, näher als gewöhnlich ſtehen. Das Gros wird den ſchwächern Stellen der Poſition zunächſt hinter den Soutiens aufgeſtellt; daſſelbe rückt dem Feinde entgegen, wenn ſeine Colonnen die Höhe ſtürmen, empfängt dieſelben mit einer Salve und wirft ſie mit dem Bajonnett wieder herab.

Cavallerie hält auf den Flanken, um von dorther einen Ausfall zu unternehmen. Erlaubt das Terrain keine ſolche Aufſtellung, ſo wird ſie auf der Höhe bei der Reſerve bleiben. Hier kann ſie mitwirken, wenn der Feind oben erſcheint, aber ſie darf nicht bergab verfolgen, weil ſie bei erneutem Angriff dadurch die Feuerlinie maskiren und ſich ſelbſt gefechtsunfähig machen könnte.

Eine Reſerve aus allen drei Waffen (wenn eine Mehrzahl von Geſchützen disponibel iſt) ſteht weiter rückwärts, um nach dem Gange des Gefechts verwendet zu werden.

Angriff. Nachdem die Höhe und, ſo viel als thunlich, die Aufſtellung des Feindes recognoscirt iſt, wird Geſchütz auf die geeigneten Punkte gebracht und die feindliche Artillerie beſchoſſen.

Digitized by Google

Unterdessen formirt sich die Infanterie. Compagnie-Colonnen, von Schützen gedeckt, gehen vor, um Terrain zu gewinnen; sie benutzen alle sich darbietenden Deckungen, und nähern sich den Punkten, welche für den Sturm die bequemsten scheinen; von hier wird der Anlauf gemacht. Das Gros folgt, und kann sich, wenn das feindliche Feuer zu verheerend wirkt, auch in mehrere Colonnen theilen, die auf gleicher Höhe bleiben und von der Cavallerie in den Flanken gedeckt werden. Die Reserve nimmt Aufstellung, um den Erfolg abzuwarten. Scheinangriffe mit übereiltem Rückzuge verlocken den Feind vielleicht zu einem unvorsichtigen Ausfall; dieser wird dann mit dem Gros zurückgeworfen, wobei die Höhe leicht genommen wird. Jedenfalls muß der Hauptsturm kräftig, und wenn er von mehreren Colonnen geschieht, auf allen Punkten gleichzeitig ausgeführt werden. Leichte Geschütze avanciren dann schnell auf die Höhe, um ihre Behauptung zu sichern und den Kampf mit der feindlichen Reserve aufzunehmen. Die Cavallerie kann erst nach gelungenem Sturme folgen, wenn die Höhe nicht zu umgehen ist.

Wird der Sturm abgeschlagen, so muß die Reserve gegen den zu erwartenden Ausfall bereit sein, und die Erneuerung des Angriffs mit frischen Kräften unterstützen.

Der Gang des Gefechts wird sich wesentlich anders gestalten, wenn die Höhe umgangen werden kann. Dazu ist die Cavallerie zu verwenden, bei genügender Truppenzahl auch ein Theil des Gros; diese Detachirung hält dann wenigstens die feindliche Reserve fest, und erleichtert dadurch den schwierigen Frontal-Angriff.

§. 3. Kampf um Vertiefungen (Ravins).

Vertiefungen, wo die Gangbarkeit, besonders durch steile Ränder, Gewässer oder Gebüsch, unterbrochen ist, bilden Terrainabschnitte von Einfluß, an denen besonders unglückliche Gefechte zum Stehen kommen. Je nach ihrer Richtung werden sie entweder als Vertheidigungs- oder Marschlinien benutzt.

Vertheidigung. Form und Räumlichkeit entscheiden, ob die Hauptvertheidigung in das Ravin oder auf die diesseitige Höhe zu legen ist — letzteres ist vortheilhafter; dann muß aber das Ravin frei sein und der jenseitige Rand von unserm Feuer beherrscht werden. Wenn das Ravin bedeckt und bewässert ist,

Digitized by Google

handelt es sich um einzelne Uebergangspunkte, welche dann zu behaupten sind. Der Vertheidiger ist in großem Vortheil, vorausgesetzt, daß der Feind unter dem diesseitigen Feuer in das Ravin hinabsteigen muß. Ob Cavallerie über dasselbe hinausgehen und seine Annäherung erschweren kann, richtet sich nach der Lokalität. Wenn der Grund nicht mehr zu halten ist, müssen die Vortruppen sich nicht direct auf die Höhe, sondern seitwärts ziehen, um die zweite Feuerlinie droben nicht zu maskiren. Die weitere Vertheidigung ist analog der einer Höhe.

Angriff. Eine genaue Recognoscirung ist um so nothwendiger, als Ravins sich oft in einer Form einsenken, daß ihre Tiefe und Ausdehnung von ferner nicht zu übersehen sind. Aus diesem Grunde muß auch in der Einleitung des Gefechts vorsichtig verfahren werden, sobald aber das Terrain erkannt und die Disposition getroffen ist, kann nur ein rasches, entschlossenes Vorgehen zu günstigen Resultaten führen. Es kommt darauf an, mit überlegener Streitmacht auf einem Punkte überraschend vorzubrechen und in das Ravin einzudringen. Wenn die Ränder nicht überall gangbar sind, muß dazu eine passende Stelle oder ein Weg gewählt werden; Schützen beschäftigen den Feind bis zu diesem Moment auf der ganzen Linie, Artillerie sucht die jenseitigen Geschütze zum Schweigen zu bringen. Zum Hinuntersteigen ist die Formation in Linie, d. h. wenn die Abhänge durchweg zu passiren sind, geeignet, besonders auch, weil hier kein directer Choc zu erwarten ist; im Ravin selbst kann die entsprechende Formation schnell angenommen werden.

Der Gang des Gefechts ist ähnlich dem Defilee-Gefechte (§. 8.), besonders wenn die Ravins in der Länge zu passiren sind, also Marschlinien bilden. Cavallerie kann erst eingreifen, wenn der Grund genommen ist und der Angreifer aus ihm debouchiren (Marschlinie) oder vom entgegengesetzten Rande vordringen will (Vertheidigungslinie). Hier wird nun der Vertheidiger seine verbundenen Waffen wirken lassen, während der Angreifer suchen muß, baldmöglichst Artillerie und Cavallerie zur Unterstützung seiner Infanterie über das Ravin vorzuziehen.

§. 4. Kampf um kleinere fließende Gewässer und Weichland.

Die Küstenvertheidigung, der Kampf um größere Gewässer und Ströme gehört nicht in die hier gestellte Aufgabe, diese

Digitized by Google

hat es nur mit kleinern fließenden Gewässern und Weichland zu thun.

Vertheidigung. Kleinere Gewässer werden vertheidigt, um dem Feinde den Uebergang zu verwehren, der entweder unsere Position oder unsern Marsch gefährden würde. Wo Brücken vorhanden sind, entstehen hierdurch Defileegefechte (§. 8.). Wo keine Brücken sind, wird der Feind entweder solche schlagen oder Furthen suchen, oder das Gewässer auf andere Weise überschreiten wollen. Die günstigsten Punkte für ihn sind: ausgehende Bogen, Inseln, oder wo sich dominirende Höhen in der Nähe befinden. Die erstern schützen ihn verhältnißmäßig vor dem Feuer des Vertheidigers und gestatten ihm, seinen Uebergang durch ein convergirendes Feuer zu decken; Inseln erleichtern das Ueberbrücken, dominirende Höhen geben ihm günstige Stellungen für seine Artillerie. Solche Punkte, so wie die Furthen, müssen also im Auge behalten werden.

Die Maaßregeln des Vertheidigers sind: 1. Alle Uebergänge müssen zerstört oder gesperrt (vergl. Brücken-Verth. §. 8.), alle Uebergangsmittel auf das diesseitige Ufer gebracht, alle Furthen ungangbar gemacht werden, am besten durch umgestürzte Eggen. 2. Die zu besetzende Strecke des Gewässers wird durch Posten bewacht und fleißig abpatrouillirt; Cavallerie erkundet auf dem jenseitigen Ufer die Annäherung des Feindes. 3. Die disponiblen Truppen müssen so vertheilt werden, daß die wichtigsten Punkte wirklich besetzt, die übrigen nur beobachtet, daß zwar zur Unterstützung der ersten Linie Soutiens aufgestellt werden, aber die Hauptmacht in einer Stellung so zusammen bleibt, daß sie zu rechter Zeit den bedrohten Punkten Unterstützung senden und doch noch ausreichen kann, des Feindes Absicht, sobald sie klar wird, zu vereiteln.

Demungeachtet wird sich der Uebergang selbst nur selten hindern lassen, wohl aber kann der Feind während desselben aufgehalten und ehe er viel Streitkräfte diesseits entwickelt hat, mit Ueberlegenheit angegriffen und geschlagen werden.

Weichland (Sumpf, Morast) ist günstiger für die Vertheidigung, weil es hier nur darauf ankommt, bestimmte gangbare Stellen und Wege zu bewachen und dem Feinde durch Hindernisse zu sperren. Doch darf man auf die Ungangbarkeit nicht vertrauen, weil diese häufig relativ ist, auch von der Jahres-

Digitized by Google

zeit abhängt. Die Vertheidigungsmaaßregeln sind ähnlich den vorigen. Bei genauer Lokalkenntniß in partiell gangbarem Weichland besetzt man zuweilen den jenseitigen Rand mit Schützen und stellt dahinter auf festen Stellen mit Communicationen Soutiens auf — wenn der Feind dann eindringt, gelingt es zuweilen, ihn irre zu leiten und getrennt zu schlagen. Die Hauptvertheidigung liegt aber stets diesseit, wo der Angreifer in dem gefährlichen Momente des Debouchirens umfaßt werden kann.

Angriff. Ein Gewässer zu überschreiten, hat nicht so große Schwierigkeit, als andere Ortsgefechte der Offensive bieten. Es kommt nur darauf an, den Feind, welcher sich an dem Gewässer weit ausdehnen muß, über den Punkt des Ueberganges zu täuschen und letztern dann gewaltsam auszuführen.

Wenn es möglich ist, leichte Truppen durch Ueberraschung auf das andere Ufer zu werfen, so setzen sich diese in Punkten fest, von wo sie den Uebergang durch ihr Feuer schützen können. Dasselbe thut von dem eigenen Ufer die Artillerie, welche hier ein Kreuzfeuer vor der Landungsstelle auf dem jenseitigen bewirkt, um den Feind abzuhalten, den Brückenbau oder das Uebersetzen zu stören. Die vorderste Abtheilung (Infanterie) wird sich im ersten Moment drüben defensiv verhalten müssen, sobald aber hinlängliche Kräfte übergegangen sind, muß sofort die Offensive ergriffen werden. (Vergl. §. 8.)

Beim Angriff auf Weichland verdecken Schützen die Wahl des Punktes für die Hauptcolonne. Artillerie ist hier von höchster Wichtigkeit, sie sucht den Feind zu erschüttern, dann dringen die Colonnen sofort in das schwierige Terrain ein und ein Theil der Reserve rückt bis an dessen Ränder heran, um gleich folgen zu können, während ein anderer Theil rückwärts für alle Fälle stehen bleibt. An der Spitze der Colonnen müssen Leute mit Werkzeug die Hindernisse wegräumen. Das Debouchiren geschieht rasch und die getrennten Abtheilungen suchen gleich durch einen gemeinschaftlichen Angriff der Attacke des Feindes zu begegnen.

§. 5. Waldgefechte.

Im waldigen Terrain ist Infanterie vorzüglich in Thätigkeit, Artillerie, wie nothwendig sie auch zur Vertheidigung und fast unentbehrlich zum Angriff ist, wird im Walde selbst, ebenso wie die Cavallerie, in ihrer Wirksamkeit gebunden sein. Letztere

Digitized by Google

kann hier nur, wo freie Stellen oder sehr breite Straßen und Lichtungen sind, momentan eingreifen, sie wird außerhalb gebraucht.

Die Gefechtsleitung ist von beiden Seiten erschwert, weil keine Uebersicht möglich und das Gehör oft durch das Echo über den Gang des Gefechts getäuscht wird. Wenn eine Umgehung auszuführen ist, vermeidet der Angreifer das für ihn blutige Waldgefecht, aber, wo man des Feindes Stärke und Aufstellung nicht kennt, hat auch die Umgehung ihre Gefahren und darf nicht mit geringen Kräften und in zu großer Nähe unternommen werden.

Günstig zur Vertheidigung ist ein Wald, dessen Rand aus starken Bäumen mit Unterholz besteht und dessen Inneres nicht zu dicht bewachsen ist, festen Boden und Abschnitte oder Stützpunkte hat.

Besetzung und Vertheidigung. Vor Entwerfung der Disposition ist zu bedenken, ob der ganze Wald oder nur ein Abschnitt zu besetzen ist, danach wird die Eintheilung der Truppen bestimmt.

Bei kleinen Wäldern behält man lieber eine starke Haupt-Reserve, als daß man Viel hineinlegt: unter ⅓ der Streitkräfte darf die Reserve nicht füglich sein, doch fällt sie bei schwacher Truppenzahl oft mit dem Gros zusammen. Zur Besetzung des Waldes kommen hiernach etwa ⅔ des Ganzen, davon wird ungefähr die Hälfte zur ersten Feuerlinie mit ihren Soutiens verwendet, die andere Hälfte bildet das Gros, auch wohl specielle Reserve genannt. Diese Zahlen werden aber stets nach den Verhältnissen modificirt, namentlich in vorderster Linie, wo nie mehr Truppen aufgestellt werden, als durchaus nöthig sind.

Infanterie. Die zur ersten Feuerlinie bestimmten Abtheilungen formiren Compagnie-Colonnen, um selbstständig bestimmte Reviere, die einer jeden überwiesen werden, vertheidigen zu können. Das Gros und die Reserve stehen nach Verhältniß der Stärke in Bataillons- oder Compagnie-Colonnen.

Cavallerie. Ihre Aufgabe ist, den Feind im Anmarsch und Recognosciren zu stören, seine Maaßregeln zu beobachten, Umgehungen zeitig zu entdecken und zu hindern. Wenn sie vor dem Walde nicht mehr bleiben darf, so stellt sie sich nach der Breite desselben gedeckt seitwärts auf, um passende Momente zu einer Attacke gegen den unvorsichtigen Feind zu benutzen. Bei ausgedehnten Wäldern wird sie zur Reserve oder ganz zurückgeschickt.

Artillerie. Für diese findet sich vielleicht vor dem Walde

Digitized by Google

eine erste Position, von wo sie die Colonnen des Feindes im Anmarsch beschießen kann. Zur eigentlichen Vertheidung wird sie in den Saum gezogen, am besten, wenn gute Abfahrt ist, in einen einspringenden Winkel, wo sie, vor umfassendem Feuer gesichert, die Lisiere bestreichen und den ausspringenden Winkel flankiren kann. Sie wird durch Verhaue oder Einschnitte gedeckt.

Lokale Anstalten werden überhaupt nach Zeit und Mitteln getroffen; der Waldrand muß, wo er zu schwach bestanden ist, durch Verhaue gesichert werden, im Innern sind Communicationen zu schaffen, Abschnitte künstlich zu verstärken, die Flanken durch Hindernisse zu sichern.

Die erste Besetzung geschieht immer schwach. Schützen werden im Saume vertheilt, an wichtigen oder schwachen Punkten, in den ausspringenden Winkeln mehr, an gesicherten Stellen weniger, doch ohne den Zusammenhang zu verlieren. Jäger sind in der ersten Feuerlinie vortheilhaft, eben so Truppen mit Zündnadelgewehren. (Takt. d. Inf. C. §. 5.) Die Verstärkung der Schützen tritt erst ein, wenn die Maaßregeln des Feindes sie nöthig machen. Eine Compagnie, welche ihren ganzen Schützenzug auflöst, kann 2—300 Schritt Lisière selbstständig vertheidigen. Wenn ganze Compagnien aufgelöst werden, so müssen andere zu ihrer Unterstützung vorrücken.

Die Soutiens stehen nah zur Hand (à portée), besonders den Punkten, welche voraussichtlich bald der Verstärkung bedürfen. Wo feindliche Schützen eindringen, haben sie dieselben mit dem Bajonnett herauszuwerfen. — Das Gros oder die specielle Reserve wird hinter den Soutiens auf Kreuzwegen, Lichtungen oder freien Plätzen aufgestellt, da, wo sich gute Communicationen nach dem Saume finden. In dieser Centralstellung erwartet dasselbe weitere Bestimmungen. — Die Haupt-Reserve steht bei kleinen Wäldern am besten dahinter; wenn aber die Tiefe des Waldes zu bedeutend ist, an einem Abschnitte oder freien Platze. Dann wird zuweilen noch zwischen ihr und dem Gros eine Abtheilung zur Verbindung und Aufnahme im Fall des Zurückweichens postirt. Diese nennt man Repli.

Angriff. Die Eintheilung der Truppen richtet sich nach den Verhältnissen. Gewöhnlich bleibt auch hier ⅓ zur Reserve.

Cavallerie recognoscirt, vertreibt die des Feindes vor dem Walde, läßt einzelne Flankeurs anprellen, um die Besetzung und

Digitized by Google

die schwachen Stellen zu erkennen und versucht eine Umgehung, wodurch sie vielleicht die Reserve des Feindes bemerkt. Dann nimmt sie eine Aufstellung seitwärts für spätere Momente zum Handeln.

Artillerie wird vorgezogen, um die feindliche, wenn sie noch vor dem Walde steht, zum Abfahren zu zwingen, und ihre zweite Aufstellung zu hindern oder sie dort zu demontiren. Sie hat sodann auf den Angriffspunkt ein überlegenes Feuer zu richten, zugleich aber, wenn ihre Stärke ausreicht, ein Paar leichte Geschütze zum Scheinangriff gegen einen andern Punkt zu verwenden. Dem Walde selbst, wenn der Feind auch Artillerie hat, darf sie sich nicht zu sehr nähern, doch wirft sie Granaten hinein und fegt kurz vor dem Angriff der Infanterie den Saum mit groben Kartätschen. Dem Gros schließen sich dazu Geschütze an.

Die Infanterie hat sich unterdessen formirt. Die Reserve, etwa ⅓, bleibt in gedeckter Aufstellung zurück, von der Hauptstärke wird nach Umständen ein Theil (vielleicht die Hälfte) zur Einleitung des Angriffs bestimmt. Dieser geht in Compagnie-Colonnen, Schützen voran, ohne viel zu feuern, gegen mehrere Punkte vor, um den Feind zu täuschen oder den besten Angriffspunkt erst zu ermitteln. Durch diese Truppen gedeckt, folgt in Colonne der andere Theil, das Gros, welches zum Hauptangriff bestimmt ist.

Der wahre Angriffspunkt ergiebt sich entweder da, wo man örtlich am leichtesten einbrechen und sich festsetzen kann oder auf einem Flügel, wo der Feind für seinen Rückzug besorgt wird, nur bei großer Ueberlegenheit wird man beide Flügel zugleich angreifen. Am leichtesten einzudringen ist, wo der Saum vorspringt, schlecht bestanden oder schwach mit Schützen besetzt ist, wo sich gedeckte Zugänge finden oder eine Flankirung durch Feuer möglich ist. (Vergl. §. 1. schwächste Punkte.) Wenn der Feind aber auf andern Punkten die Demonstration oder den Scheinangriff nicht beachtet, so kann der letzte zum wirklichen Angriff werden.

Gang des Gefechts. Die Artillerie des Vertheidigers schießt auf die Colonnen des Angreifers, wenn solche sich zeigen, oder auf dessen Artillerie, weicht aber einem ungleichen Geschützkampf aus. Die letztere eröffnet ihr Feuer. Die Schützen des Angreifers rücken vor, es entsteht ein Schützengefecht. Wenn die Soutiens und Colonnen in den Feuerbereich kommen, werden

Digitized by Google

dieſe vom Walde aus heftig beſchoſſen. Die Artillerie ſchweigt eine Zeitlang.

Kampf um den Saum. Der Saum iſt der wichtigſte Theil — mit ihm wird meiſt der Wald bis zum nächſten Abſchnitt verloren ſein. Die Schützen des Angreifers ſuchen im raſchen Lauf mit dem Bajonnett einzudringen, Soutiens folgen ſchnell zur Behauptung; die Schützen des Vertheidigers, nach Bedürfniß verſtärkt, ſuchen jene durch ihr Feuer abzuhalten und, wo ſie auf Stellen eingedrungen ſind, mit Hülfe der Soutiens wieder herauszuwerfen. Sturmcolonnen rücken gegen den Wald — vom Vertheidiger wird ein Theil des Gros vorgezogen. Wenn der Angriff abgeſchlagen iſt, muß er wo möglich raſch mit friſchen Kräften vom Gros erneuert werden. Um das zu hindern, thun unter Umſtänden Soutiens vom Walde einen Ausfall, der die abgeſchlagenen Truppen gefechtsunfähig machen ſoll. Doch iſt das immer gefährlich, weil man nicht allein abgeſchnitten, ſondern auch in den Wald zurückgeworfen werden kann, wobei der Feind gewöhnlich mit eindringt. — Glückt der Angriff auf einem Punkte, ſo ſetzen ſich die Schützen gleich im Saume feſt und ſuchen, von Baum zu Baum vordringend, Terrain zu gewinnen. Soutiens breiten ſich rechts und links aus, Colonnen rücken ſchnell nach, um dem Bajonettangriff, der zu erwarten iſt, zu begegnen.

Kampf im Innern. Von beiden Seiten werden, wenn der Feind nicht mehr zurückzuwerfen iſt, die Schützen verſtärkt, ſie ſuchen ſich gegenſeitig zu flankiren, die des Angreifers dringen beſonders auf den Flügeln vor. Aber die Colonnen dürfen nicht zu ſehr geſchwächt werden und die Verbindung darf nirgend verloren gehen. Der Schall giebt den Gang des Gefechts an. Daſſelbe kommt zum Stehen an Abſchnitten mit durchfließenden Gewäſſern, freien Stellen, Ravins, Höhen oder andern Stützpunkten im Walde. Hier werden die zurückweichenden Truppen des Vertheidigers durch eine zweite, von deſſen Gros oder Reſerve gebildete, Feuerlinie aufgenommen, oder aus einem Hinterhalt brechen friſche Abtheilungen hervor, welche den Feind aufhalten. Leicht kommt es dadurch zu einem vollen Rückzuge des bisher ſiegreichen Angreifers. Wo ſich keine ſolche Abſchnitte finden, muß der Vertheidiger eine verdeckte Flankenſtellung von friſchen Truppen nehmen laſſen, deren plötzlicher Anfall hier den Feind zurückwirft und durch den Schall ihres vordringenden Feuers

Digitized by Google

die ganze feindliche Linie zum Stutzen und Weichen bringt, um nicht in den Rücken gefaßt zu werden.

Bei Gefechten in größern Wäldern treten zuweilen Pausen ein, weil es nöthig ist, die Truppen von Zeit zu Zeit zu sammeln, um die Verbindung und Gefechtsleitung wieder zu gewinnen.

An freien Stellen finden Geschütze oder kleine Abtheilungen Cavallerie Momente zum Eingreifen in das Gefecht.

Wird der Angreifer ganz aus dem Walde zurückgeschlagen, so kann der Vertheidiger, wenn er keine feindliche Reserve mehr zu fürchten hat, mit voller Macht zur Offensive in das Freie gehen.

Hat aber der Angreifer den Wald genommen, so darf er denselben zum weitern Vordringen nicht eher verlassen, bis er seine physisch und taktisch geschwächten Truppen wieder geordnet hat. Unterdessen wird der jenseitige Saum mit einer starken Schützenlinie besetzt.

Debouchiren. Die Reserve des Vertheidigers hat die herausgeschlagenen Truppen hinter dem Walde aufgenommen und steht bereit, das Vorbrechen des Feindes zu hindern, während jene weiter zurückgehen und sich wieder ordnen.

Das Debouchiren aus einem Walde ist nicht so schwierig, wenn es auf mehreren Stellen geschehen kann. Es muß von der Hauptcolonne überraschend geschehen, Infanterie in Colonne voran, ein Paar Geschütze, welche dem Gros gefolgt sind, um an freien Stellen oder breiten Wegen im Innern mitzuwirken, dann schnell die Cavallerie, wenn der Wald nicht zu umgehen ist. Die Reserve besetzt nun den letztern. Jenseit entwickeln sich die Truppen zum Gefecht.

Während dieser Entwickelung greift der Gegner an, Artillerie feuert auf die im Aufmarsch begriffenen Truppen, Cavallerie attackirt sie in der Flanke, die Infanterie sucht sie mit dem Bajonnett in den Wald zurückzuwerfen und diesen vielleicht wieder zu nehmen.

Mißglückt Alles, so muß der weitere Rückzug angetreten werden, gedeckt durch diejenigen Abtheilungen, welche am wenigsten gelitten haben.

§. 6. Kampf um einzelne Gehöfte.

Vortheilhaft zur Vertheidigung sind Gehöfte, welche mit einer zusammenhängenden starken Einfassung umgeben sind und

Digitized by Google

massive Häuser haben, unter denen sich ein höheres befindet. Der Haupteingang muß leicht zu sperren sein. — Die Lage im Terrain entscheidet aber erst über die Vertheidigungsfähigkeit.

Vertheidigung. Es ist Sorge zu tragen für ausreichende Munition, für Proviant und Wasser, und Löschanstalten. Das Gehöft wird fortificatorisch zur Vertheidigung eingerichtet *) und das Vorterrain, so viel als möglich, gelichtet. Liegt ein kleines Gehölz oder ein anderer Stützpunkt in gefährlicher Nähe, so muß er besetzt und so lange als möglich gehalten werden, eben so die Gärten. Wenn aber die Stärke nicht ausreicht, so reißt man lieber deren Umfassung ein und rasirt sie, wenn es thunlich ist.

Gehöfte werden nur durch Infanterie vertheidigt, selten wird Artillerie dazu anzuwenden sein und nur in sehr großen, massiven Gehöften mit guter Abfahrt. Von Außen können jedoch alle Waffen als Reserve mitwirken.

Hinter der Umfassung wird eine starke Schützenlinie aufgestellt, auch in den Häusern, welche in der Umfassung liegen, ist jedes Fenster, jede Oeffnung mit 2 Mann zu besetzen, ein geschlossenes Soutien steht beim Haupteingange. Von den Gebäuden wird das passendste zum Reduit eingerichtet, hier müssen alle Fenster und Lücken zu rechter Zeit mit Schützen besetzt, die Thüren verwahrt und Communicationen im Innern hergestellt werden. In diesen Häusern concentrirt sich die hartnäckigste Vertheidigung, wenn die vordern Theile des Gehöfts verloren sind; es darf nicht aufgegeben werden, auch wenn das ganze Gehöft schon geräumt ist, denn es erleichtert die Wiedereroberung. Liegt das Reduit innerhalb isolirt, so kann das Gros der Besatzung dahinter aufgestellt werden, doch muß immer ein starkes Soutien zur Ablösung und Unterstützung der Schützen, wie auch zur Vertheidigung des Eingangs im Flur postirt sein. Wenn der Feind eindringt, so wird der Kampf von Stockwerk zu Stockwerk fortgesetzt.

Ein Gehöft, welches einmal als wichtig erkannt und besetzt worden ist, darf auch wegen feindlicher Umgehung nicht verlassen werden, diese zu vereiteln ist Sache der Reserve oder anderer Truppen, für deren Zwecke das Gehöft behauptet werden soll.

---

*) Die Anstalten dazu: Sperren der Eingänge, Tambours, Versetzen der Fenster, Schießlöcher in Mauern und Fußböden u. s. w. lehrt die Feldbefestigung.

Digitized by Google

Erfolgt aber der Befehl zum Abzuge oder iſt man dazu gezwungen, ſo muß er ſucceſſiv geſchehen. Im Nothfall ſchlägt man ſich durch.

Angriff. Ohne Artillerie iſt derſelbe ſchwierig, dann bleibt nur ein raſcher, gewaltſamer Sturm. Wenn Artillerie disponibel iſt, ſo feuert ſie gegen die Umfaſſung oder einen Eingang, um Breſche zu legen, Haubitzen wirken mit dem flachen Bogenwurf. Schützen nähern ſich dem Gehöfte und verhindern, nachdem die Oeffnung bewirkt, die Barrikadirung derſelben, dann bricht die zum Sturm beſtimmte Colonne raſch vor.

Ohne Artillerie müſſen die Eingänge forcirt werden, eine Pioniersection oder Mannſchaft mit Brechſtangen u. ſ. w. bewirkt das unter dem Schutze des dieſſeitigen Schützenfeuers. Wenn Leitern zu beſchaffen ſind, kann auch eine Leitererſteigung gegen höhere Mauern unternommen werden, ebenfalls durch Schützenfeuer unterſtützt.

Sobald die Truppen irgendwo eingedrungen ſind, ſetzen ſich die Schützen in deckenden Punkten feſt und der Kampf um das Reduit beginnt. Die Fenſter müſſen beſchoſſen, die Thüren geſprengt werden, im Innern kommt es dann zum perſönlichen Kampfe mit dem Bajonnett.

Wenn das Gehöft genommen iſt, muß es ſofort zweckmäßig beſetzt werden, um daſſelbe im Fortgange des Gefechts als Stützpunkt zu benutzen. Der abziehende oder ſich durchſchlagende Feind wird der Reſerve, beſonders der Cavallerie, überlaſſen.

§. 7. Dorfgefechte.

Ob ein Dorf beſetzt und vertheidigt werden ſoll, richtet ſich nach ſeiner Wichtigkeit in Bezug auf die grade waltenden Verhältniſſe, nach ſeiner Lage im Terrain und ſeiner Beſchaffenheit. Beſonders wichtig ſind diejenigen, welche Defileen bilden oder decken, und ſolche, welche vor oder in der Front einer Poſition liegen.

Die Lage iſt günſtig, wenn das Vorterrain keine überhöhenden Punkte hat, weit zu überſehen, auf 3—600 Schritt frei, dabei aber durchſchnitten iſt, ſo daß der Feind an beſtimmte Zugänge gebunden wird, welche ihm jedoch keine Deckung gewähren dürfen; wenn die Flanken durch ungangbares Terrain geſichert und in mäßiger Entfernung nicht zu umgehen ſind; wenn im

Digitized by Google

Rücken der Abzug leicht auszuführen iſt und nicht zu fern ein Abſchnitt liegt, der eine Vertheidigungslinie werden kann.

Die Beſchaffenheit iſt für die Vertheidigung vortheilhaft, wenn das Dorf eine zuſammenhängende Umfaſſung (Enceinte) von feſtem Material, am Beſten Mauern, hat, mit wenig Eingängen, wenn die Linie der Umfaſſung ein flankirendes und vor den ausſpringenden Winkeln kreuzendes Feuer erlaubt, wenn die breite Seite des Dorfes als Angriffsfront zu betrachten iſt, das Innere von zuſammenhängender, aber nicht zu gedrängter Bauart, mit guten Communicationen und einzelnen Abſchnitten, maſſiven Häuſern, wenigſtens einem ſolchen Hauptgebäude, das ſich zum Reduit eignet, und wenn die Hauptſtraße der Angriffsfront parallel iſt, um in ihr die zweite Feuerlinie zu bilden. Ein Ravin oder ein Bach im Innern erhöht die Vertheidigungsfähigkeit ungemein.

Beſetzung. Wie ſtark ein Dorf zu beſetzen iſt, hängt natürlich von ſeiner Ausdehnung, dann aber auch davon ab, wie lange es behauptet werden ſoll. Zuweilen iſt das nur kurze Zeit erforderlich. Dörfer verlangen viel Streitkräfte, wenn ſie gegen einen ſtärkern Feind gehalten werden ſollen. Nach der Annahme, daß eine Compagnie etwa 2—300 Schritt Frontlinie vertheidigen kann, würde ein Bataillon ungefähr für 1000 Schritt ausreichen.*) Doch läßt ſich kein allgemeines Zahlenverhältniß angeben, die Lokalität entſcheidet, und es wäre fehlerhaft, nach einer mechaniſchen Berechnung zu verfahren, da in einem Dorfe dieſe Stelle viel, jene wenig Truppen fordert.

Wenn irgend Zeit iſt, werden fortificatoriſche Anſtalten getroffen. Mitwirkung von Pionieren iſt dabei erwünſcht, aber auch die Mannſchaften der Infanterie müſſen zu ſolchen Arbeiten gebraucht werden können. Die Zugänge ſind zu ſperren, die Lücken der Umfaſſungen wenigſtens durch einen Graben zu ſchließen. Paſſende Gebäude werden zu Reduits eingerichtet, die nöthigen

*) Die Verwendung der Compagnie-Colonnen hat die ſonſt gewöhnliche Annahme, daß eine Abtheilung Infanterie etwas über das Doppelte ihrer Frontlänge (Linie) vertheidigen könne, ſehr erweitert. Hiernach würde ſonſt ein Bataillon kaum für 600 Schritt genügen. — Auf jeden Schritt Angriffsfront rechnet man gewöhnlich einen Mann innere Beſatzung, für beſonders ſtarke Vertheidigung auf 2 Schritt 3 Mann.

Digitized by Google

Communicationen durch die Gärten und Höfe hergestellt, Abschnitte für eine zweite Feuerlinie bereitet.

Die zur Vertheidigung bestimmten Truppen werden in Besatzung und Reserve eingetheilt. Die Reserve (⅓—½ des Ganzen) steht gewöhnlich außerhalb des Dorfes, wenn die Lokalität es nicht unbedingt fordert, sie ebenfalls hinein zu stellen. Auch das Dorfgefecht erschwert die Leitung, es ist rathsam, in das Dorf selbst nur die nothwendigste Besatzung zu legen und dafür eine recht starke Reserve zu behalten. Ihre Bestimmung ist, den Feind zum Angriff des Dorfes zu bewegen, indem sie ihm das Umgehen verwehrt, ihm während des Angriffs die Flanken zu bedrohen oder anzufallen, wenigstens einen Theil seiner Streitkräfte abzuhalten; die innere Besatzung zu verstärken oder aufzunehmen und den Feind, wenn er das Dorf erobert hat, wieder zu vertreiben oder den Rückzug zu decken. Bei der Reserve wird sich gewöhnlich die ganze Cavallerie und die Mehrzahl der Artillerie befinden.

Die innere Besatzung besteht aus Infanterie, einigen Geschützen, seltener, aber zuweilen auch, einer kleinen Abtheilung Cavallerie. Ihre Eintheilung ist so, wie bereits früher angegeben, ungefähr die Hälfte zur ersten Feuerlinie und deren Unterstützung, die andere Hälfte zum Gros oder zur speciellen Reserve bestimmt, wovon auch das Reduit zu besetzen ist.

Infanterie. Die Formation in Compagnie-Colonnen, wenigstens für den zur ersten Linie der Vertheidigung bestimmten Theil, ist auch hier die zweckmäßigste. Nach der Oertlichkeit wird die bedrohte Seite in Reviere getheilt und jedes einer bestimmten Abtheilung übergeben, eben so wird für jeden besondern Abschnitt, wie für das Reduit ein Befehlshaber bestimmt, doch muß in der Disposition das Zusammenwirken veranlaßt sein.

Die erste Feuerlinie wird an die Umfassung gestellt, und nach den mehr oder minder wichtigen Punkten vertheilt. Die Zwischenräume der Schützenrotten sind daher ungleich, nur müssen die allgemeinen Rücksichten für das zerstreute Gefecht (Takt. d. Inf. B.) beobachtet werden. 5—6 Schritt Intervalle geben noch ein genügend kräftiges Feuer, die gefährdeten Punkte müssen natürlich dichter, die wenig bedrohten weitläufiger besetzt werden. Ueber die Aufstellung der Soutiens gelten auch hier die schon für Ortsgefechte bemerkten Grundsätze. Das Reduit, als Stützpunkt

Digitized by Google

der ganzen Vertheidigung, muß gleich zuerſt beſetzt werden. Das Gros (innere Reſerve) ſteht auf einem freien Platz oder der Hauptſtraße, wo der Abſchnitt für das Gefecht ſich findet, es muß von hier aus nach der Angriffsfront eine freie Communication haben.

Artillerie. Im Dorfe ſelbſt ſind nur wenig Geſchütze zu brauchen, oft nur zwei. Sie finden ihre Aufſtellung an dem Haupteingange und werden Anfangs zurückgehalten, da ſie ſich in keinen Geſchützkampf mit der feindlichen Artillerie einlaſſen können. Ihr Ziel ſind die Colonnen, gegen dieſe eröffnen ſie ihr Feuer, ſobald ſie in Kugelſchußweite kommen. Sobald aber das Schützengefecht beginnt, ſchweigen die Geſchütze vor der Hand; ſie jetzt ganz zurückzuziehen, ſcheint indeſſen taktiſch nicht gerechtfertigt, da ihre Kartätſchwirkung gegen die Sturmcolonnen zu bedeutend iſt, um ſie nicht bis auf den äußerſten Moment aushalten zu laſſen. Nur die Munition und Bedienungsmannſchaft muß gedeckt werden, ſobald die feindlichen Schützen ihr Feuer eröffnen. Wenn dann die Colonnen zum Sturme vorrücken, beginnt die Artillerie wieder zu feuern und kann oft dadurch allein den Feind zurückwerfen. Sollte aber auch der erſte Sturm glücken, Dorfgefechte wogen hin und her, ein ſtehen gebliebenes Geſchütz wird darum nicht verloren ſein — jedenfalls iſt es dem Feinde eher wieder zu entreißen, als der Nachtheil zu erſetzen iſt, wenn es zu früh ganz aus dem Gefechte gezogen wird.

Von der äußern Reſerve können zuweilen einige Kanonen von den Flügeln her neben dem Dorfe treffliche Dienſte leiſten, nur muß ihnen eine ausreichende Bedeckung gegeben werden.

Cavallerie. Ihr Platz iſt bei der Reſerve. Doch können einzelne Züge, wenn im Dorfe große Plätze oder breite Straßen ſind, dort aufgeſtellt werden. Sie geben zuweilen einem unglücklichen Gefechte durch eine Prellattacke auf den unvorſichtigen und ungeordneten Feind eine günſtige Wendung, nur muß das überraſchend geſchehen. Die Cavallerie der Reſerve hat die Momente zum Vorbrechen ſeitwärts wahrzunehmen; dieſe bieten ſich, wenn das Feuer den anrückenden Feind erſchüttert hat.

Angriff. Auch hier muß erwogen werden, ob das Dorfgefecht nicht zu vermeiden iſt. Bei Dörfern von Wichtigkeit wird das ſelten der Fall ſein, daher werden dieſe auch in größern Schlachten ſo häufig zu Brennpunkten der Gefechte.

Nach der Recognoscirung und Dispoſition müſſen die Maaß-

Digitized by Google

regeln kräftig zur Ausführung kommen. Will man den Feind nur vertreiben, ſo wirft die Artillerie Granaten in das Dorf, um es in Brand zu ſetzen, dies darf jedoch nicht geſchehen, wenn der Angreifer das Dorf ſelbſt paſſiren muß.

Die Geſchütze ſuchen die feindlichen zu demontiren und richten dann ein möglichſt concentrirtes Kugelfeuer gegen den Eingang, den man ſtürmen will, oder ſie legen Breſche in die Umfaſſung.

Die Infanterie, von welcher ein Theil zur Reſerve zurückbleibt, formirt ſich nach Umſtänden in Compagnie-Colonnen. Die zum Angriff beſtimmten Truppen werden eingetheilt. Es kommt darauf an, die ſchwächſten Punkte des Dorfes zu ermitteln. Dieſe ſind: die Ecken und in das Vorterrain ſich ausdehnenden Spitzen, Gärten und Etabliſſements, die Haupteingänge, tiefliegende Theile, welche von Außen einzuſehen und zu beſchießen ſind, Lücken oder mangelhafte Stellen der Umfaſſung, endlich ſolche, denen man ſich gedeckt nähern kann.

Die zuerſt vorgezogenen Compagnien gehen, durch Schützen gedeckt, gegen dieſe Punkte, von denen einer für den Hauptangriff erſehen iſt, während Scheinangriffe auf andere gerichtet werden. In angemeſſener Entfernung folgt als Gros die Colonne, welche den Sturm auf einen jener Punkte oder die von der Artillerie gelegte Breſche ausführen ſoll. Ein Paar Geſchütze gehen mit, um letztere kurz vor dem Sturm mit Kartätſchen zu überſchütten, dann aber protzen ſie auf und warten den Erfolg ab. Bei der Colonne ſind auch hier Pioniere oder Mannſchaften mit Werkzeug nothwendig, welche die Hinderniſſe wegzuräumen oder gewonnene Punkte ſchnell zur Behauptung einzurichten haben.

Die Reſerve wird zur Unterſtützung des Hauptangriffs und gegen die feindliche Reſerve gebraucht, letzteres beſonders, wenn das Dorf zu umgehen iſt. Hier wirkt dann auch Cavallerie.

Der Gang des Gefechts iſt ſehr ähnlich dem Waldgefechte, beſonders in der Einleitung (der erſten Periode). Auch hier wird zuerſt um den Saum (die Enceinte) gekämpft, doch hat die Umfaſſung eines Dorfes nicht dieſelbe Wichtigkeit für die Behauptung, als der Rand eines Waldes, weil im erſtern die Vertheidigung im Innern ſtärker iſt durch den Häuſerkampf und die Reduits. Ausfälle der Beſatzung ſind fehlerhaft, nur von außerhalb darf ein Vorbrechen Statt finden.

Digitized by Google

Der Kampf im Innern wird ein Straßen- und Häuserkampf. Bei zusammenhängender Bauart geht an jeder Seite eine Schützenlinie, welche auf die gegenüberliegenden Fenster schießt, die der Feind besetzt hat, der Unterstützungstrupp folgt. Barrikaden in graden Straßen werden von der Artillerie zerstört; wo keine solche Bestreichung möglich ist, müssen die Häuser genommen werden, welche die Barrikaden flankiren, um von dort auf die Vertheidiger zu feuern. *)

Von beiden Seiten werden mehr Streitkräfte in das Gefecht gezogen, der Angreifer benutzt seine errungenen Vortheile zu raschem Vordringen, der Vertheidiger sucht dies durch ein Zurückwerfen auf den Flügeln zu hindern, und wenn das nicht glückt, sich abschnittsweise zu behaupten, bis an einem Hauptabschnitt die zweite Feuerlinie seine weichenden Truppen aufnimmt. Auch in dem verlornen Abschnitte dürfen die Reduits nicht verlassen werden.

Jetzt folgt der Kampf um die Reduits. Der Angreifer beschießt sie aus den nächsten gedeckten Punkten, wo er sich festgesetzt hat, aber an ihnen bricht sich oft seine Kraft, so daß der Vertheidiger, durch frische Abtheilungen aus der Reserve verstärkt, zur Offensive übergehen kann. Auf diese Weise wird das Dorf wieder genommen und die Scene wechselt meist noch öfter. Muß die Besatzung das Dorf endlich unwiderbringlich räumen, so geht es gewöhnlich in Flammen auf.

Das Debouchiren des Siegers darf, wie nach einem Waldgefechte, nicht eher geschehen, bis er wieder die beste taktische Ordnung gewonnen hat: es ist ohnehin schwieriger, als aus einem Walde. Die jenseitige Begrenzung des Dorfes wird unterdessen besetzt, um es bei einer Offensive des herausgeschlagenen Gegners zu behaupten.

§. 8. Defileegefechte.

Defileegefechte entstehen als Theile eines größern Kampfes (Positionsgefechtes) oder sie werden selbstständig geführt. Die Anordnung und Leitung derselben ist schwierig, aber eine der wich-

*) Der Straßenkampf in Städten bietet noch andere Modificationen. Dieser gehört aber bis jetzt nicht in die hier begrenzte Aufgabe. Im Vortrage wird nach Maaßgabe der Zeit über dies wichtig gewordene Thema zu sprechen sein.

Digitized by Google

tigsten Aufgaben im Kriege, sowohl für größere Operationen, als die kleinsten Gefechtsverhältnisse, weil an der Wegnahme oder Behauptung eines Defilees oft Alles gelegen ist.

Die Besetzung und Vertheidigung eines Defilees kann geschehen:

1) um dasselbe nur zu passiren, vorwärts oder auf dem Rückzuge,
2) um dasselbe zu behaupten, auf längere oder kürzere Zeit,
3) um dasselbe zu benutzen, damit der Feind in ein unglückliches Gefecht verwickelt wird.

Das Passiren geschieht unter dem Schutze einer Stellung, welche den Feind abhält, den Uebergang zu stören. Die Truppen defiliren vorwärts: die Avantgarde, ein Theil der Infanterie an der Tete, dann etwas Cavallerie und Artillerie, hierauf das Gros aller Waffen, welchem die Arriergarde folgt. Artillerie darf dabei nie ganz an der Tete oder Queue sein. Auf dem Rückzuge ist die Ordnung umgekehrt, und die Benennung der Avant- und Arriergarde wechselt.

Zur Behauptung auf längere Zeit werden die Eingänge vertheidigt, die man dem Feinde nicht überlassen darf, die Gangbarkeit muß aber nicht zerstört werden. Will man das Defilee nur auf kurze Zeit behaupten und dem Feinde bloß sperren, so wird die Passage unterbrochen und das Defilee unter Feuer gehalten.

Um den Feind in ein unglückliches Gefechtsverhältniß zu verwickeln, können Defileen auf verschiedene Weise benutzt werden, Bergdefileen z. B., indem man ihm eine Abtheilung zeigt, die ihn zu übereilter Verfolgung verleitet, so daß er in einen Hinterhalt geräth (vergl. Kl. Kr. 3. §. 6).

Die Aufstellung des Vertheidigers kann vor — in — oder hinter dem Defilee genommen werden, nach dem Gefechtsverhältniß und der Oertlichkeit.

Vor dem Defilee ist die Aufstellung nicht günstig. Man ist selten vor einem umfassenden Angriff geschützt, der Feind kann uns mit überlegener Kraft auf das Defilee werfen, wobei ein Theil gewiß keine Zeit zum Abzuge mehr haben wird, er kann mit uns zugleich eindringen, wobei es meist ganz verloren geht. — Dennoch wird eine solche Aufstellung nothwendig,

1) wenn höhere Zwecke sie fordern: z. B. von einer Arriergarde, um ihrem Gros Zeit zum Uebergange und Vorsprung

Digitized by Google

zu ſichern, oder wenn das Defilee länger behauptet werden ſoll, oder wenn andere Truppen noch aufzunehmen ſind,

2) wenn der Feind uns dazu zwingt, indem er uns entweder während des Debouchirens angreift oder beim Rückzuge heftig drängt, ſo daß wir Front machen müſſen, um dann ſucceſſiv abziehen zu können,

3) wenn das Defilee ſehr lang und ſonſt kein günſtiges Terrain zu finden iſt.

Wo es auf eine Behauptung ankommt, werden gewöhnlich Verſchanzungen angelegt. Die Aufſtellung iſt nicht zu nah am Defilee, aber ſo zu nehmen, daß die Flügel möglichſt angelehnt oder wenigſtens zurückgebogen und nicht zu ſchwach ſind. Der Abzug, wenn er nothwendig iſt, wird meiſt von den Flügeln zuerſt unternommen, und von der Mitte aus gedeckt. Die noch ſtehenden oder kämpfenden Abtheilungen halten den Feind auf oder werfen ihn zurück, die bereits abgezogenen formiren ſich jenſeits, um die vorigen, welche dann raſch folgen, aufzunehmen. (Schützen mit Soutiens am Rande — Geſchütze, welche den Feind von jenſeit am Nachdrängen hindern — Cavallerie auf kurze Attackendiſtance vom Ausgange.) Ein Defileeabzug im Angeſichte des Feindes iſt höchſt ſchwierig.

Im Defilee kommen beſonders beim Gebirgskriege Aufſtellungen vor. Es muß dazu lang, geräumig und auf eine halbe Meile wenigſtens nicht zu umgehen ſein; günſtig ſind Ausbiegungen und einmündende Seitendefileen. Hier iſt der vortheilhafteſte Punkt für die Aufſtellung, beſonders wenn er gute Flankenanlehnung bietet. Von der Behauptung der Ränder, wenn dieſe zugänglich ſind, hängt die Behauptung des Defilees ab, ſie müſſen daher mit Schützen beſetzt werden, deren Unterſtützungstrupps nahe ſtehen. Dieſe halten Verbindung mit der Hauptcolonne der Infanterie, welche gern einen dominirenden Theil des Defilees beſetzt, von wo ſich das Terrain nach dem Feinde zu verengt. Dort werden Hinderniſſe angebracht, und wenn Zeit iſt, Verſchanzungen. Die Artillerie ſteht ſo, daß ſie die feindliche Colonne beſtreichen kann; wenn ſich ſeitwärts Punkte zur Placirung von Haubitzen finden, ſo können dieſe den aufgegebenen Theil des Defilees bewerfen.

Auch bei der Vertheidigung von Dämmen im Weichland kann zuweilen eine Aufſtellung im Defilee genommen werden,

Digitized by Google

wenn Querdämme, zugängliche Stellen und Deckungen vorhanden sind. Bei all' diesen Gefechten wird der Choc mit blanker Waffe zuletzt entscheiden.

Cavallerie ist nur in sehr breiten Gebirgsthälern zu brauchen, sie wird in der Regel zurückgeschickt, um bei einem Rückzuge das Debouchiren des Feindes zu hindern.

Die Aufstellung hinter dem Defilee ist die vortheilhafteste für die Vertheidigung, sie hat hier die größere Front und kann im Bogen den Ausgang des Defilees umfassen, nur dürfen die Flanken dabei nicht einem Enfiliren von jenseits Preis gegeben sein. Die drei Waffen müssen hier besonders zusammen wirken. Das Feuer der Artillerie und Infanterie soll den Uebergang des Feindes möglichst erschweren und ihn so erschüttern, daß er beim Debouchiren leicht zu überwältigen und theilweise zu vernichten ist. Dazu wirkt dann der Angriff mit blanker Waffe.

Die Geschütze werden so placirt, daß sie den Ausgang beherrschen, etwa auf Kartätschdistance von demselben entfernt. Schwere Kaliber sind gegen die Punkte bestimmt, wo der Feind seine Artillerie auffährt, um den Uebergang zu beschützen, leichte Kanonen gegen seine Colonnen, Haubitzen bewerfen das Innere des Defilees.

Die Infanterie hat nach der Oertlichkeit Schützenlinien entwickelt und steht in Colonne, nicht zu weit vom Ausgange, um sich nach der Salve gleich auf den debouchirenden Feind stürzen zu können. Wo sie zwei Treffen bildet, nimmt das zweite nur halbe Distance, damit sich die Attacken rasch folgen.

Die Cavallerie, welche seitwärts aufgestellt ist, darf aus demselben Grunde nicht sehr entfernt sein, sie braucht nur Raum für einen kurzen, vehementen Anlauf zu haben, vielleicht 200 Schritt.

Brückenvertheidigung wird erleichtert, wenn die Brücke im eingehenden Bogen liegt. Alle Kähne müssen auf das diesseitige Ufer gebracht werden. Ob die Brücke selbst ganz oder nur momentan unbrauchbar zu machen ist, hängt davon ab, ob man sie noch benutzen will. Ist das nicht der Fall, so werden hölzerne Brücken verbrannt oder abgerissen, steinerne gesprengt oder sonst zerstört. Wenn aber die Brücke noch benutzt werden soll, so ist sie nur durch Hindernisse provisorisch zu sperren, und diese müssen unter Feuer gehalten werden. Schützen besetzen dazu das Ufer und alle Gebäude, welche in Schußnähe von der Brücke liegen,

Digitized by Google

auch bewachsene Inseln, wobei Kähne in Bereitschaft zu halten, um sie von dort wieder zurückzuziehen, wenn es nöthig wird. Artillerie muß bei der Brückenvertheidigung besonders mitwirken.

Angriff. Der Angriff eines gut besetzten Defilees hat große Schwierigkeiten und wird in der Front nur durch eine überlegene Artillerie erleichtert. Wenn keine Umgehung möglich ist und ein Manövriren, um den Feind durch Demonstrationen vom Defilee zu entfernen, nichts hilft, das Defilee aber genommen werden muß, so bleibt freilich nichts übrig, als dasselbe zu forciren, trotz aller Verluste.

Steht der Feind vor dem Defilee, so sucht man ihn durch einen Flankenangriff abzudrängen, oder in seiner Mitte zu durchbrechen; im Defilee kommt es auf die Bestreichung durch Artillerie und die mögliche Benutzung der Ränder an, von wo die Schützen das Vordringen der Colonne unterstützen müssen.

Die schwierigste Aufgabe ist, ein Defilee zu nehmen, welches durch eine Aufstellung dahinter vertheidigt wird. Sie kann nur durch eine geschickte Einleitung, dann aber durch die entschlossene Energie des Sturms gelingen. Die Einleitung geschieht durch gut placirte Artillerie, sie hat zugleich die Hindernisse, welche angebracht sind, zu beseitigen und die Herstellung unterbrochener Communicationen, welche am besten durch Pioniere geschieht, zu decken. Hierzu wirken auch die Schützen der Infanterie mit, wobei Jäger besonders gute Dienste leisten. Alle Terraingegenstände diesseits des Defilees, aus welchen dasselbe oder die feindlichen Truppen zu beschießen sind, werden von der Infanterie der Avantgarde benutzt, sie entwickelt hier Schützenlinien und bereitet dadurch den Uebergang vor. Dieser wird dann rasch ausgeführt: eine Kerntruppe im schlagfertigsten Zustand voran, welche beim Debouchiren gleich bereit sein muß, einen Angriff der Cavallerie abzuweisen. Wenn das Defilee an seinem jenseitigen Ausgange Seitenterrain hat, das zu besetzen und zu benutzen ist (Gebüsch, Thalränder, Dorfmauern, Gärten u. s. w.), so werden Schützen hineingeworfen, deren Feuer das Debouchiren erleichtert. Selbst bei Brückenübergängen kann das der Fall sein, wenn z. B. ein jenseit liegendes Gebäude dem Feinde von der vordersten Abtheilung gleich zu entreißen ist, welche sich darin festsetzt. Die Tete der debouchirenden Colonne muß beim Vorbrechen möglichst viel Terrain zu gewinnen suchen, um den Aufmarsch der

Digitized by Google

folgenden Truppen zu erleichtern. Diese haben sich schnell zum Gefecht zu entwickeln. Cavallerie bricht vor und wirft sich der feindlichen entgegen. Von der Artillerie fahren die Geschütze, welche der Avantgarde gefolgt sind, schnell auf und wirken mit. Die Hauptstärke geht über, wenn sich die Avantgarde jenseit behauptet, und ergreift dann mit ihr die Offensive, während das Defilee von der Reserve besetzt wird.

§. 9. Schlußbemerkungen.

Der Angriff und die Vertheidigung von Schanzen ist in der Fortification zu lehren. *)

Die allgemeinen Grundsätze für Ortsgefechte gelten auch für die kleinsten Abtheilungen, welche den Auftrag haben, einen Terraingegenstand oder nur einen Theil davon zu besetzen und zu vertheidigen oder anzugreifen. Ein Halbzug z. B. wird commandirt, einen Hügel, einen Graben, eine Mühle oder eine Waldecke zu besetzen: der Führer hat auch hier eine richtige Eintheilung, Aufstellung und Verwendung seiner Leute nach dem Zweck, seinen Mitteln (der Stärke besonders), dem Terrain und dem Feinde zu bewirken. Nur die Benennungen der einzelnen Theile, welche für größere Verhältnisse gelten, fallen hier fort und ein Unterstützungstrupp von einer Section stellt manchmal Gros und Reserve zugleich vor, natürlich ohne diese Bezeichnung zu führen.

Grade diese kleinern Aufträge sind im Kriege oft von bedeutender Wichtigkeit und es ist gut, sich mit deren Detail bis auf die Anstellung der einzelnen Schützenrotten in gegebenem Terrain vertraut zu machen, ehe erweiterte Aufgaben für Compagnien, Bataillone und verbundene Waffen zu lösen sind.

Der Fall, daß Cavallerie für sich allein ein defensives Ortsgefecht zu bestehen hat, kommt selten vor; leichte Cavallerie kann allerdings Carabiner- und Büchsenschützen absitzen und das zu behauptende Terrain besetzen lassen (Takt. d. Cav. 3. §. 3.), aber dem Element der Waffe entspricht es mehr, dasselbe durch den Choc auf den anrückenden oder debouchirenden Feind zu vertheidigen.

*) Am Schlusse dieses Werkes sind die taktischen Verhältnisse des Kampfes um Schanzen in einem Anhange zu finden.

Digitized by Google

III. Der kleine Krieg.

Allgemeine Bemerkungen.

Der Zweck des Krieges ist, die Streitkräfte des Gegners entscheidend zu vernichten. Die Unternehmungen, welche dazu führen, von Feldherrn geleitet, (Strategie): Feldzugspläne, Operationen, Hauptschlachten, bilden den großen Krieg.

Den Ausgang derselben zu sichern, alle Verhältnisse den eignen Truppen zum Nutzen, dem Feinde zum Schaden zu wenden, die Unternehmungen des großen Krieges in ihren verschiedenen Abschnitten und Schauplätzen zu verbinden, vorzubereiten und zu unterstützen, laufen im Kriege neben jenen noch viele Leistungen von großer Wichtigkeit, sie bilden den kleinen Krieg. (Allg. Begr. §. 2.)

Ohne dieselben ist der Zweck des Krieges nicht zu erreichen, der kleine Krieg wirkt jedoch nur mittelbar zur Entscheidung.

Er besteht:

1. in Dienstleistungen, wodurch die eigenen Truppen in ihren taktischen Verhältnissen (Aufstellung, Bewegung, Gefecht) gesichert und in Verbindung gehalten werden;
2. in Unternehmungen, welche dem Feinde möglichsten Abbruch thun.

Jene Dienstleistungen sind: der Sicherheitsdienst, sowohl auf dem Marsch, als im Zustande der Ruhe, und der Kundschaftsdienst, welcher besonders für das Gefecht wichtig ist. Unternehmungen dem Feinde zum Schaden können ausgeführt werden durch entsendete Abtheilungen (Detachements) mit bestimmten Aufträgen oder durch selbstständige Partheien.

Hiernach läßt sich der kleine Krieg in folgende fünf Zweige theilen:

Digitized by Google

1. Der Marſchfelddienſt, zur Sicherung der Bewegung. *)
2. Der Vorpoſtendienſt, zur Sicherung im Zuſtande der Ruhe.
3. Der Recognoscirungs- und Patrouillendienſt zur Sicherung der Gefechte, durch Erkundung des Terrains und Feindes und Verbindung der eigenen Truppen.
4. Der Detachementskrieg, um dem Feinde Abbruch zu thun, unmittelbar durch Beunruhigung und Ueberraſchungsgefechte, mittelbar durch Beobachtung, Deckung von wichtigen Punkten, Escorten u. ſ. w.
5. Der Partheigängerkrieg, um dem Feinde auf ſeinen Verbindungen ſeitwärts oder rückwärts zu ſchaden.

---

*) Da der Krieg mit Märſchen beginnt, und Vorpoſten erſt nach Beendigung eines Marſches ausgeſetzt werden, erſcheint es zweckmäßig, den Marſchfelddienſt voranzuſtellen.

Digitized by Google

1. Marschfelddienst.

§. 1. Ueber Märsche im Allgemeinen.

Marsch im eigentlichen Sinne heißt die Gesammtbewegung von Truppen auf ein bestimmtes Ziel.

Es giebt dem Zwecke nach Friedens- (sogenannte Reisemärsche) und Kriegsmärsche. Die Kriegsmärsche sind ihrer Richtung nach in Bezug auf den Feind entweder Vor-, Rück- oder Seiten-Märsche, der Zeit nach: gewöhnliche und Eilmärsche, letztere werden noch in angestrengte, Gewalt- und künstlich beschleunigte Märsche getheilt. Der Ausführung nach unterscheidet man öffentliche und heimliche Märsche.

§. 2. Rücksichten beim Marsch.

Die Märsche unterliegen strategischen, taktischen und ökonomischen Rücksichten.

Erstere bestimmen das Marschziel, die Zeit des Aufbruchs und Eintreffens, die Straßen, die Punkte, wo eine längere Ruhe eintritt und das Verhalten beim Zusammentreffen mit dem Feinde.

Die taktischen Rücksichten (bei kleinen Verhältnissen mit jenen zusammenfallend) haben besonders die Schlagfertigkeit und deren Sicherung im Auge, sind aber abhängig von den ökonomischen, zum Theil mit ihnen verbunden. Diese bezwecken die Sicherung und Erhaltung der Truppen und des Landes.

Die strategischen liegen außerhalb der hier gezogenen Grenze, nur die taktisch-ökonomischen Rücksichten sind zu betrachten. Sie werden bedingt durch den Feind, die eignen Truppen, die räumlichen Verhältnisse und die Zeit.

Größere Entfernung vom Feinde erlaubt mehr ökonomische Rücksichten zu nehmen und die taktischen zu ermäßigen:

Digitized by Google

Verpflegung und Marschordnung sind davon abhängig. Auch die Richtung des Marsches entscheidet über die taktischen Maaßregeln. Der Vormarsch eines größern Corps in der Nähe des Feindes geschieht auf mehreren Colonnenwegen, um die nöthige Gefechtsbreite festzuhalten, oder die Avantgarde muß so stark sein, daß der Aufmarsch zum Gefecht gesichert ist. Ebenso ist es in Bezug auf die Arriergarde beim Rückmarsch. Seiten-Märsche (Flanken-Parallel-M.) geben zwar eine gewisse taktische Stärke, da hier beim Einschwenken, oder sonstiger Entwickelung in der Flanke, gleich eine hinreichende Gefechtsfront gewonnen ist, aber die übrigen Verhältnisse sind gewöhnlich ungünstig, eine starke Seitendeckung ist nothwendig, weil die Flanke an sich der schwächste Theil ist und daher die Zeit gesichert werden muß, um dem Feinde beim Angriff die Front zu bieten.

Die Rücksichten auf die eignen Truppen und deren Schlagfertigkeit bedingen die Gliederung in einzelne Theile und deren Marschformation. In dieser Beziehung ist es besser, mit verbundenen Waffen zu marschiren, welche man bei vorwaltenden ökonomischen Rücksichten trennen würde. Zweckmäßiger Anzug, gutes Gepäck, richtige Verpflegung erhöhen, nächst der nöthigen Schonung, die Marschfähigkeit der Truppen.

Die Wahl der Straßen ist gewöhnlich strategisch bedingt. Wenn sie frei steht, so wählt man Wege von grader Richtung und festem Boden, mit wenig Defileen. In der Nähe des Feindes weist man die Waffen in das ihnen zusagende Terrain, doch ohne viel zu kreuzen.

Die Dauer des Marsches ergiebt sich, nächst der Entfernung, aus der Geschwindigkeit der Waffen und der Gangbarkeit der Wege.

Man rechnet gewöhnlich, daß 3 Meilen von Infanterie und Fuß-Artillerie auf gutem Wege in 6 Stunden, von Cavallerie und reitender Artillerie in 4, von großen Colonnen in 5 Stunden zurückgelegt werden, bei mittlerm Boden ist das Verhältniß 8, 6, 7 Stunden, bei schlechtem 10, 8, 9 Stunden. Doch sind dies nur allgemeine Annahmen, welche durch die Umstände sich vielfach ändern.

Bei gewöhnlichen Märschen werden täglich 3—4 Meilen gemacht, der vierte Tag ist Ruhtag. Bei Eilmärschen in kleinen Abtheilungen kann Infanterie bei guten Wegen 5—6 Meilen,

Digitized by Google

Cavallerie 6—7 Meilen zurücklegen; Gewaltmärsche hängen von der Marschfähigkeit der Truppen ab und haben schon bis auf 12 Meilen in 24 Stunden geführt.

Die Zeit zum Aufmarsch für das Gefecht kommt bei Märschen in der Nähe des Feindes auch in Betracht, sie richtet sich nach der Tiefe der Colonne und der Direction des Marsches. Man nimmt zum Aufmarsch vorwärts auf 100 Schritt Tiefe eine Minute an, nach der Mitte halb so viel. Rückwärts gewinnt man Zeit, weil man sich vom Feinde entfernt, nach der Flanke ist die Front am schnellsten gebildet. *)

§. 3. Vorbereitungen zum Marsch. Quartiermachen.

Durch Abhärtung und Uebungsmärsche, am besten freilich durch den Krieg, gewinnen die Truppen Marschfähigkeit. Ein Haupterforderniß ist die zweckmäßige Ausrüstung, besonders des Gepäcks. Das ganze Material muß in den besten Zustand gesetzt werden,

---

*) Die Truppenbeförderung auf Eisenbahnen gehört zwar nicht in die Aufgabe dieser „Elemente der Taktik", der Gegenstand ist aber zu wichtig, um nicht einige Notizen zu geben, welche einem trefflichen Aufsatze von Pz. in der deutschen Vierteljahrsschrift entnommen sind.

Für taktische Operationen eignet sich die Eisenbahnbeförderung nur dann, wenn die Truppen am Punkte des Aussteigens Zeit haben, sich in schlagfertigen Zustand zu setzen, oder dabei durch andere, schon dort aufgestellte Truppen gedeckt werden.

1 Bataillon von 1000 Mann kann von 38—40 Wagen in einem Zuge mit 2 gekuppelten Locomotiven fortgeschafft werden; es braucht 5 Minuten zum Ein- und Aussteigen.

1 Escadron von 150 Mann und 160 Pferden braucht 30 bis 32 Wagen (6 Pferde in einem Wagen) und 2 Locomotiven; zum Hereinschaffen 2 Stunden, zum Verlassen 1 Stunde.

1 Batterie von 8 Geschützen kann in 30—32 Wagen fortkommen, wenn die Hälfte der Munitionswagen und die Vorderpferde mit einem einfachen Zuge nachbefördert werden.

Die Fahrzeit würde sein: 4 Meilen in einer Stunde. Alle 10 Minuten kann ein Zug abgehen.

16 Locomotiven mit den nöthigen Transportmitteln können 5 Bataillone, 2 Escadrons und 1 Batterie 12—24 Meilen in einem Tage befördern.

Digitized by Google

bei der Infanterie vorzügliche Sorge für die Fußbekleidung, bei der Cavallerie für die Sättel und den Hufbeschlag getragen werden.

Den Marsch-Colonnen gehen um 1—2 Tage, die Quartiermacher (Fouriere) voraus, von jedem Bataillon oder Cavallerie-Regiment 1 Officier, und von der Compagnie (Escadron, Batterie) 1 Unterofficier und einige Mann. Der Officier erhält die Abschrift der Marschroute und eine genaue Stärke-Nachweisung. Gewöhnlich wird die Dislocation der einzelnen Abtheilungen für den ersten Tag befohlen oder durch das Loos bestimmt, nachher bleibt die vorderste auch vorn, und alles Kreuzen wird möglichst vermieden. Wenn Umstände eine Veränderung in der Dislocation nöthig machen, so wird diese durch die Behörden oder den Officier selbst veranlaßt, und muß dem betreffenden Truppentheil durch einen Boten gemeldet werden.

Bei der Ankunft im Orte, wenn dieser schon mit Truppen belegt ist, hat der Officier sich bei dem Befehlshaber zu melden, von welchem er die Anweisung des Stellungsplatzes (Allarmplatz) und des Wachtlocals erhält. Wenn aber der Ort nicht belegt ist, so hat er diese Anstalten selbst zu treffen. Von der Behörde empfängt er die Billets, und bestimmt das Quartier für den Stab, so wie die Reviere für die einzelnen Compagnien Escadrons), wenn mehrere in demselben Orte unterzubringen sind, ordnet den Empfang von Lebensmitteln und Fourage, nach dem erhaltenen Befehle, an, und leistet etwaigen Reclamationen Abhülfe.

Wenn kein Ruhtag folgt, so gehen die Quartiermacher weiter, doch bleibt von jeder Compagnie (Escadron) 1 Mann zurück, um beim Einrücken derselben Rapport zu machen und vorgekommene Veränderungen in der Stärke oder nöthige Befehle zu empfangen. Dann folgt er den übrigen Quartiermachern.

Bei Quartieren auf längere Dauer (Cantonnirungen) muß der Officier alle Ortschaften, welche seinem Truppentheil angewiesen sind, revidiren und dem Commandirenden eine Quartierliste einreichen.

§. 4. Marsch-Disciplin.

Eine strenge Aufrechterhaltung der Ordnung ist nöthig, damit auf dem Marsche die Disciplin und Schlagfertigkeit der Truppen nicht leide. Hierher gehören alle dienstlichen Maaßregeln, welche das Zusammenbleiben bezwecken, das Austreten

Digitized by Google

(Absitzen) Einzelner ohne Erlaubniß, besonders beim Passiren von Ortschaften, hindern, und für die Gesundheit der Truppen durch Rasten u. s. w. sorgen. In der Nähe des Feindes sind die Maaßregeln zu verschärfen, besonders auf Rückzügen muß die Marsch-Disciplin mit der größten Strenge aufrecht erhalten werden, bei heimlichen und Nachtmärschen die Stille.

§. 5. Sicherheitsmaaßregeln auf dem Marsche.

Eine marschirende Truppe muß vor feindlicher Ueberraschung gesichert werden, damit sie Zeit hat, ihre Disposition zu treffen, je nachdem sie sich schlagen oder dem Feinde ausweichen will. Es sind also Maaßregeln nothwendig, um den Feind frühzeitig zu entdecken, und wenn er angreift, ihn so lange aufzuhalten, bis jene Disposition getroffen und ausgeführt ist. Diese Maaßregeln bestehen darin, daß Abtheilungen in der Richtung, woher der Feind zu erwarten ist, auf eine gewisse Entfernung von der Haupt-Colonne marschiren und diese dadurch vor einem unerwarteten Zusammentreffen mit dem Feinde schützen.

Die vor der Tete marschirende Abtheilung heißt Avantgarde (Vorhut, Vortrab), die der Queue folgende: Arriergarde (Nachhut, Nachtrab), die auf den Flanken seitwärts geschobenen werden Seitendeckungen genannt. Ob von diesen Abtheilungen eine oder die andere wegfallen oder nur sehr schwach sein kann, hängt von der Gewißheit über den Feind, der Richtung des Marsches und dem Terrain ab. Beim sichern Vormarsch ist die Arriergarde bis auf einen kleinen Trupp entbehrlich, bei einem Rückmarsch die Avantgarde; in weit übersichtlichem oder ganz unpraktikablem Seitenterrain können die Seitendeckungen unterbleiben, welche sonst auf Flankenmärschen besonders wichtig sind.

Jede dieser Abtheilungen marschirt so weit vom Gros entfernt, als dessen Sicherheit verlangt und die Verbindung mit ihm erlaubt. Von ihnen sind, nach Verhältniß der Stärke und des Terrains, wieder kleinere Trupps, Patrouillen und einzelne Detachirte zu entsenden, welche unter sich in Verbindung bleiben und so das Terrain auf eine weitere Strecke durchsuchen (aufklären), um es für die marschirende Colonne sicher zu machen.

§. 6. Avantgarde.

Avantgarde im weitern Sinne ist ein aus allen Waffen zusammengesetzter, selbstständiger Heerestheil, welcher der Armee

Digitized by Google

oder seinem Corps auf weitere Entfernung, zuweilen auf einen Tagemarsch, voraus geht, um dessen Operationen oder Stellungen zu decken, Terraintheile von Wichtigkeit zu besetzen und zu behaupten, die Entwickelung des Gros zu sichern und dessen Gefecht einzuleiten. Sie kann $^1/_6$—$^1/_4$ des Ganzen betragen.

Im engern Sinne ist Avantgarde diejenige Abtheilung, welche von einer marschirenden Truppe vorgeschoben wird, um das Terrain abzusuchen, die Hindernisse zu beseitigen, Wege auszubessern, den Feind zeitig zu entdecken und zu melden, und ihn wenigstens so lange aufzuhalten, bis die Truppe ihre Maaßregeln getroffen hat.

Von der Avantgarde im engern Sinne ist hier nur die Rede.

Ihre Zusammensetzung ist, wenn die Marsch-Colonne aus verbundenen Waffen besteht und das Terrain unterwegs wechselt, aus Infanterie und Cavallerie. Wo es irgend das Terrain erlaubt, wird Cavallerie dazu gegeben, der raschern Meldung wegen. Ueberhaupt aber sind leichte Truppen, wie zu allen Leistungen des kleinen Krieges, hier die geeigneten.

Die Stärke richtet sich nach der des Gros, auch nach dem Terrain und der nothwendigen Selbstständigkeit gegen den Feind. Je stärker die Colonne, desto schwächer kann im Verhältniß zu ihr die Avantgarde sein. Bei kleinen Detachements wird sie etwa $^1/_4$—$^1/_3$ betragen.

Die Entfernung bestimmt sich nach dem Terrain und der zu den Meldungen an das Gros nöthigen Zeit: Cavallerie kann daher weiter detachirt werden, als Infanterie, doch müssen sich die einzelnen Theile der Avantgarde sehen können. Im bedeckten Terrain marschirt sie aus diesem Grunde nicht so weit entfernt, bei Geheimmärschen, um sich nicht zu verrathen, oft nur auf geringe Distance voraus. Mit der Selbstständigkeit der Avantgarde kann auch ihre Entfernung wachsen. Man rechnet diese ungefähr 3—4mal so groß, als die Tiefe der Marsch-Colonne, doch ändert sich das nach den Verhältnissen, wobei auch die Zeit, welche das Gros zum Aufmarsch braucht, in Anschlag zu bringen ist.

Eintheilung. Eine stärkere Avantgarde wird der Regel nach abgetheilt in Haupttrupp, Vortrupp und Seitentrupps, letztere jedoch nur, wenn sie nöthig sind. Der Vortrupp entsendet wieder eine Spitze und, nach dem Terrain, Seitenläufer. Die Seitentrupps (S.-Patrouillen) detachiren

Digitized by Google

ebenfalls Seitenläufer (Flankeurs). Hinter dem Haupttrupp folgt das Gros.

Die Bestimmung der Spitze, welche aus 3 Mann besteht (2 M. vorn, 1 M. zur Verbindung etwa 50 Schritt dahinter), ist, das Terrain abzusuchen und den Feind, wenn er entdeckt wird, zu melden.

Der Vortrupp — bei kleinern Avantgarden etwa ¼ der Stärke, von einem Unterofficier geführt — folgt der Spitze auf 100—200 Schritt, um dieselbe beim Absuchen schwierigen Terrains zu unterstützen und gegen den Feind, wenn er aufgehalten werden soll, eine Schützen- (Flankeur-) Linie zu bilden. Bei größerer Entfernung der Spitze, oder im bedeckten Terrain, detachirt der Vortrupp noch 2 Mann zur Verbindung, welche aber nicht normal zur Spitze gerechnet werden können und, wenn sie nicht mehr nöthig, wieder einzuziehen sind. Das Letztere gilt von allen Detachirten.

Die Seitentrupps und Seitenläufer durchsuchen das Nebenterrain und bewachen es, bis die Spitze der Seitendeckung vom Gros ankommt.

Der Haupttrupp, welcher im freien Terrain bis auf 500 Schritt vom Vortrupp zurückbleiben kann, bildet das Soutien für alle Detachirten, entsendet nach entfernter liegenden Punkten, welche von den Seitenläufern nicht mehr abgesucht werden können, besondere Trupps (Patrouillen) und hat für die Wegsamkeit zu sorgen, wozu beim Marsch größerer Colonnen entweder Pioniere oder Arbeiter beigegeben werden. In Bezug auf den Feind hat er der allgemeinen Bestimmung der Avantgarde zu genügen. — Bei sehr kleinen Avantgarden fällt der Vortrupp weg.

Verhalten. Spitze und Seitenläufer (Flankeurs) marschiren aufmerksam, beachten jeden Terraingegenstand, durch welchen der Feind verdeckt sein könnte, und suchen die Höhen zur Uebersicht, ohne sich selbst sehen zu lassen. Im fortlaufend coupirten oder waldigen Terrain halten sich die Seitenläufer des Vortrupps ungefähr in gleicher Höhe mit der Spitze.

Alles militairisch Wichtige wird zeitig gemeldet; wenn es von der Spitze geschieht, so geht der Mann der Verbindung an die Stelle des Meldenden vor. (Bei der Infanterie ist der Führer der Spitze einer von den beiden Vordersten, bei der Cavallerie

Digitized by Google

bleibt er hinter dieſen.) Der wichtigſte Dienſt iſt das Abſuchen. Wenn die Spitze ſich einem zu durchſuchenden Terraingegenſtande nähert, ſo bleibt ein Mann zur Beobachtung halten, während der Andere abſucht. Bei ausgedehntern Gegenſtänden, welche zu viel Zeit für die Spitze erfordern würden, unterſtützt ſie der Vortrupp, weil der Marſch ſo wenig als möglich aufgehalten werden darf.

Einem bewohnten Orte nähert ſich die Spitze vorſichtig, ein Mann geht an das nächſte Haus, erkundigt ſich nach dem Feinde; unterdeſſen kommt die Unterſtützung des Vortrupps heran, der Haupttrupp bleibt außer Schußweite halten, bis die Meldung kommt. In Feindesland, oder wo Gefahr iſt, wird ein angeſehener Einwohner als Geißel während des Abſuchens behalten. Letzteres geſchieht, je nachdem es nothwendig iſt, gründlich; die Spitze geht unterdeſſen bis an den jenſeitigen Ausgang hindurch und ſtellt ſich zur Beobachtung auf, die Ausgänge werden überhaupt beſetzt, kleine Patrouillen umgehen den Ort. Findet ſich nichts, ſo wird die Meldung an den Führer zurückgeſchickt, Alles formirt ſich wieder, wie vorhin, und ſetzt ſich in Marſch; der Haupttrupp paſſirt den Ort ohne Aufenthalt, Cavallerie im Trabe.

Um waldiges Terrain abzuſuchen, wird von der Spitze und dem Vortrupp eine Schützen- (Flankeur-) Linie gebildet, welche Verbindung haltend hindurchgeht. Kleinere Wälder werden von Patrouillen auch umgangen, größere nur auf gewiſſe Strecken rechts und links vom Wege abgeſucht, etwa 500 Schritt.

Defileen ſind beſonders vorſichtig aufzuklären. Wenn die Ränder gangbar ſind, müſſen ſie der Ueberſicht wegen erſtiegen werden.

Der Haupttrupp hat außerdem die nöthigen Seiten-Patrouillen zu entſenden. Sie marſchiren ungefähr in der Höhe des Vortrupps mit einer Spitze vor und Seitenläufern neben ſich, und ſuchen in derſelben Weiſe ab. Vor allen Terraingegenſtänden, die ein längeres Abſuchen fordern, bleibt der Haupttrupp außer Schußweite halten, bis daſſelbe vollendet iſt; mit der marſchirenden Colonne hält er ſtete Verbindung, indem er die wichtigen Punkte, Defileen u. ſ. w. bis zum Eintreffen ihrer Tete mit kleinen Abtheilungen beſetzt hält und alle Meldungen von Belang weiter befördert.

Nach Maaßgabe des Terrains ordnet oder wechſelt der Führer ſeine Dispoſition, beſonders wenn er eine gemiſchte Avant-

Digitized by Google

garde hat; im schwierigen Terrain übernimmt Infanterie die Spitze und alle Detachirungen, die Cavallerie folgt geschlossen; wechselt das Terrain und wird frei, so löset diese die Infanterie ab, die letztere zieht ihre Detachirten ein und marschirt geschlossen, bis ihre Dienste wieder nöthig werden. Alle Maaßregeln müssen aber auf ein Zusammentreffen mit dem Feinde berechnet sein.

Verhalten gegen den Feind. Wenn die Spitze den Feind bemerkt, so bleibt sie verdeckt halten, Einer meldet, der Andere beobachtet weiter. Wird der Feind sie gewahr und greift an, so zieht sie sich feuernd seitwärts, auf den Vortrupp, zurück; wenn sie aber der Feind nicht angreift, so bleibt sie an geeigneter Stelle halten und erwartet weitere Befehle. Beim plötzlichen Aufstoßen des Feindes wird gleich geschossen (Signalschuß) und gemeldet; sonst aber hat die Spitze das Schießen möglichst zu vermeiden, um sich und die Anwesenheit der Truppen nicht zu verrathen.

Der Vortrupp löset sich in eine Schützen- (Flankeur-) Linie auf, in welche die Spitze einrückt, und sucht sich unter Benutzung des Terrains zu behaupten, oder weicht doch so langsam, als es das Vordringen des Feindes gestattet.

Der Haupttrupp nimmt dann das Gefecht auf, indem er den Feind, wo es mit Vortheil geschehen kann, angreift oder sich zur Vertheidigung aufstellt, wie es eben dem Character der Truppengattung und den Verhältnissen entspricht. Wenn er sich zurückziehen muß, so geschieht es fechtend, wobei sich vielleicht Gelegenheit findet, einem unvorsichtig folgenden Feinde einen Hinterhalt zu legen.

Wo dem Haupttrupp der speciellen Vorhut noch ein Gros der Avantgarde folgt, hat der Führer des letztern die weitern Maaßregeln anzuordnen.

Bei jedem Halt oder wenn der Marsch beendigt ist, nimmt die Avantgarde eine passende, das Terrain sichernde Stellung, wo möglich an einem Abschnitte, welchem Punkte von weiter Uebersicht vorliegen. Hier werden Posten zur Beobachtung ausgesetzt, bis der Marsch nach dem Rasten weiter verfolgt wird oder die Truppen nach Beendigung desselben Quartiere oder ein Lager beziehen und die Vorposten, welche die Avantgarde nur vorläufig ausgestellt hat, abgelöst werden.

Digitized by Google

§. 7. Seitendeckungen.

Die Bestimmung der Seitendeckungen ist, die marschirende Colonne gegen Flankenangriffe zu sichern und den Feind vom Recognosciren abzuhalten.

Ihre Stärke kann geringer sein, weil die Colonne nach der Flanke hin sich meist leichter schlagfertig machen kann. Nur bei Seiten- oder Parallelmärschen müssen sie eine hinreichende Kraft haben, um den Feind zurückzuweisen, der sonst öfter den Marsch wenigstens aufhalten könnte.

Die Eintheilung ist gewöhnlich nur in Trupp, Spitze und Seitenläufer (Flankeurs).

Das Absuchen geschieht etwa bis auf 500 Schritt. Nach entfernter liegenden wichtigen Punkten gehen besondere Patrouillen, am besten von der Cavallerie, die sich, wenn ihr Auftrag erfüllt ist, wieder heranziehen. Einmündende Straßen werden bis auf eine gewisse Strecke abgesucht, an Terrainhindernissen die Uebergänge besetzt, bis die Colonne vorüber ist. Ganz ungangbares Terrain darf nicht zwischen der Seitendeckung und Hauptcolonne bleiben, die erstere marschirt, wenn ihr solches aufstößt, diesseit. Wo das Terrain die Uebersicht nach der Colonne unterbricht, werden Detachirte abgeschickt, welche die Verbindung halten (Verbindungs-Patrouillen). Sobald die Colonne Halt macht, besetzen die Seitenläufer (Flankeurs) geeignete Punkte zur Beobachtung und die Seitendeckung macht Front nach auswärts. Ihr sonstiges Verhalten ist analog dem der Avantgarde.

§. 8. Arriergarde.

Bei einem sichern Vormarsch besteht die Arriergarde nur aus einem kleinen Nachtrupp, welcher die Marsch-Disciplin zu unterstützen, Verlornes, Beschädigtes zu sammeln hat u. s. w. Wo der Vormarsch unsicher wird, muß auch eine stärkere Arriergarde gegeben werden, welche sich wie eine Avantgarde nur in umgekehrter Ordnung formirt, mit Haupttrupp, Nachtrupp, Spitze und, wo es nöthig, Seitenläufern.

Von höchster Wichtigkeit ist die Arriergarde auf Rückmärschen, besonders beim Rückzuge nach einem verlornen Gefecht hängt oft von ihr das Schicksal des Ganzen ab.

Ihre Bestimmung ist, den Feind von heftiger Verfolgung abzuhalten und seine Versuche zu Umgehungen und Flanken-An-

Digitized by Google

griffen zeitig zu entdecken. Daher muß sie viel stärker sein, als die Avantgarde auf dem Vormarsch, denn diese gewinnt im Gefecht die Unterstützung des vorrückenden Gros, während die Arriergarde, wenn sie Halt macht, immer weiter von dem fortmarschirenden Gros abkommt, sie muß also selbstständiger sein.

Die Zusammensetzung der Arriergarde eines größern Heerestheils ist aus allen Waffen, auch Pioniere sind erwünscht, um Hindernisse zu schaffen, im Gegensatz der Avantgarde, welche Hindernisse beseitigt. Wo es sich um periodische Vertheidigung von Terrainabschnitten handelt, können Jäger sehr nützlich werden.

Beim Rückmarsch aus der Bewegung oder dem Gefecht wird eine Abtheilung zur Arriergarde bestimmt. Beim Abzuge aus einer Lagerstellung kommt es darauf an, den Feind zu täuschen. Die Vorposten bleiben stehen, die Feuer werden unterhalten. Möglichst unbemerkt ziehen bei Tagesanbruch, oder wenn das Gros den genügenden Vorsprung hat, die Feldwachen ihre Posten ein und marschiren nach einem bestimmten Sammelpunkte, wo sie entweder selbst als Arriergarde formirt werden, oder eine solche zu ihrer Ablösung aufgestellt finden, welche nun in ihre Functionen tritt, während jene dem Gros nachmarschiren.

Verhalten. Der Dienst der Arriergarde ist schwierig. Sie soll den Feind aufhalten, sich nicht auf das Gros werfen lassen, und darf sich doch weder in zu lange, noch zu ernsthafte Gefechte verwickeln, um nicht außer Verbindung mit dem Gros zu kommen oder letzteres mit hinein zu ziehen. Doch fällt, weil das Terrain schon von den eigenen Truppen passirt ist, das Absuchen fort, welches den Feind aufhält, der überhaupt nicht unvorsichtig folgen darf, um nicht in einen Hinterhalt zu fallen. Wo im Rücken schwieriges Terrain liegt, muß es vom Gros zur Aufnahme besetzt sein.

Die Arriergarde nimmt denselben Weg, den die Colonne marschirt, schafft nach, was zurückgeblieben, oder macht Kriegsmaterial, das nicht fortzubringen ist, unbrauchbar. Wenn die Colonne Halt macht, so hält die Arriergarde ebenfalls an, Front nach dem Feinde, und setzt Beobachtungsposten aus. Nach beendigtem Marsch nimmt sie Stellung und giebt einstweilen die Vorposten, bis sie von andern Truppen abgelöst wird.

Verhalten gegen den Feind. Wenn der Feind nicht drängt oder wenn er ganz von der Verfolgung abläßt, so muß

Digitized by Google

die weiter marſchirende Arriergarde, um ihn nicht aus den Augen zu verlieren, eine Patrouille zurücklaſſen, die ſein Verhalten ſo lange als thunlich beobachtet. Drängt der Feind mit geringen Kräften, ſo wird er zurückgeworfen oder bei günſtigem Terrain in einen Hinterhalt gelockt. Wenn er überlegen iſt, ſo zieht ſich die Arriergarde, von einer ſtarken Schützenlinie gedeckt, ſo langſam als möglich zurück. Wo das Terrain Vortheile bietet, wird Stellung genommen, um den Feind aufzuhalten, oder es findet ſich Gelegenheit zu einer Flanken-Attacke. Solche Gefechte ſind aber geſchickt zu führen, um ſie, wenn ihr Gang oder die Zeit es erfordert, abbrechen zu können; der Abzug geſchieht dann ſucceſſiv, ein Theil geht zurück, beſetzt eine neue Stellung und nimmt den folgenden Theil auf.

Arriergarden müſſen ſich zuweilen unter den ungünſtigſten Umſtänden ſchlagen, wenn es darauf ankommt, das Gros in gefährlichen Lagen um jeden Preis eine Zeitlang zu decken, z. B. wenn es Defileen paſſirt; dann wird die Arriergarde bis zur eigenen Aufopferung für das Heil des Ganzen dem Feinde Stand halten.

Digitized by Google

2. Vorpostendienst.

§. 1. Zweck der Vorposten.

Truppen, welche im Felde cantonniren oder lagern, überhaupt sich im Zustande der Ruhe befinden, brauchen eine gewisse Zeit, sich in schlagfertigen Zustand zu setzen, d. h. vollständig gerüstet, in Gefechtsformation, auf günstigem Terrain sich aufzustellen oder dem Feinde entgegen zu gehen. Daher wird ein Theil bestimmt, die ruhenden Truppen vor Ueberraschungen, selbst vor Beunruhigungen des Feindes, zu sichern: die Vorposten.

Sie sollen:

1. den Feind beobachten, seine Annäherung frühzeitig entdecken und melden;
2. ihn zurückweisen oder wenigstens aufhalten, bis die Truppen schlagfertig sind.

Welche Anordnungen zur Erreichung dieses Zweckes die Vorposten zu treffen haben, richtet sich danach, ob die Truppen im Quartier oder im Lager stehen.

§. 2. Quartiere.

In neuerer Kriegführung sind Quartiere seltener, als sonst, geworden, doch ist es nothwendig, den Truppen zuweilen in solchen Erholung zu geben, und Gelegenheit, das Material wieder in Stand zu setzen.

Es giebt: Marsch-, Cantonnirungs- und Winter-Quartiere, enge und weitläufige Quartiere.

Marsch-Quartiere sind solche, in denen die Truppen nur 1—2 Tage an einem Orte bleiben. In der Nähe des Feindes werden sie eng genommen und die Truppen möglichst in großen Räumen (Allarmhäusern) zusammengehalten.

Digitized by Google

Cantonnirungen nennt man Quartiere, wo einige Zeit verweilt wird. Sie sind, nach der Nähe des Feindes und der Verpflegung, enge oder weitläufige. Erstere werden genommen, wenn man bald schlagfertig sein muß; die Verpflegung geschieht dabei durch Lieferung. Wo man sicherer sein kann, werden weitläufige Cantonnirungen bezogen und die Truppen durch die Wirthe oder Gemeinden verpflegt.

Winter-Quartiere sind weitläufige Cantonnirungen, welche genommen werden, wenn die Jahreszeit und Witterung Kriegsunternehmungen hindert. Sonst waren sie Regel, jetzt kommen sie nur ausnahmsweise vor.

Dienst im Quartiere. Beim Einrücken, wenn der Ort schon von andern Truppen belegt ist, muß eine Meldung vorangeschickt und, wo der Befehlshaber im Ort älter ist, Erlaubniß eingeholt werden. Ist der Ort nicht besetzt, so wird er bei Märschen vor dem Feinde zuvor abgesucht (vergl. Marschfelddienst). Wenn die Truppen eingerückt und mit Quartieranweisungen versehen sind, werden ihnen, ehe sie aus einander gehen, die Allarmplätze und Allarmhäuser bekannt gemacht.

Der innere Dienst wird, je länger im Ort, desto analoger dem Garnisondienste betrieben. Besondere Sorge ist für Waffen, Munition und Bekleidung zu tragen.

Die Sicherheitsmaaßregeln richten sich nach der Nähe des Feindes. Außer den Vorposten (äußere Sicherheitsmaaßregeln) werden Wachen im Orte gegeben mit Doppelposten an den Ausgängen und verschärftem Patrouillendienst. Die Posten machen alle dienstlichen Honneurs (Garnisondienst) und rufen Unbekannte an (Felddienst).

In den Allarmhäusern brennt des Nachts Licht. Wenn der Feind nahe ist, fallen die Garnison-Signale weg, die Leute bleiben angezogen, auch des Nachts, von der Cavallerie bleibt wenigstens ein Theil (in Bereitschaft, als Piket) gesattelt, die Artillerie hat aufgeschirrt.

Beim Allarm müssen die Truppen so schnell als möglich ausrücken und in kürzester Frist rangirt sein, besonders wenn der Feind einen Ueberfall macht.

§. 3. Lager.

Vor dem Feinde werden die Truppen entweder ein Freilager (Bivouac) oder, bei längerm Verweilen, ein Hütten-

Digitized by Google

lager beziehen. Zeltlager, wie in frühern Zeiten, kommen im Felde nicht mehr vor. Der Lagerplatz ist in einem zum Gefecht günstigen Terrain, mit Rücksicht auf die nothwendigen Lagerbedürfnisse, zu wählen.

Größere Abtheilungen lagern in Colonne, kleinere können es auch in Linie thun.

Das Hüttenlager eines Bataillons in Linie hat 4 Gassen, jede von 2 Reihen Hütten einer Compagnie gebildet, zwischen 2 Compagnien ist immer eine 3 Schritt breite sogenannte Brandgasse. Lagern mehrere Bataillone neben einander, so bilden die Hütten jedes Bataillons nur eine Gasse und die Front ist der einer Angriffs-Colonne gleich.

Das Lager eines Cavallerie-Regiments hat ebenfalls 4 Gassen (Stallgassen), das einer Batterie 2 Gassen.

Das Bivouac eines Bataillons wird in Angriffs-Colonne bezogen. Eine halbe Zuglänge (15 Schritt) neben den zusammengesetzten Gewehren lagert die 2te und 3te Compagnie, eben so weit hinter jenen die 1ste und 4te.

Ein Cavallerie-Regiment bivouakirt in der Regel in geöffneter Escadrons-Colonne, wobei eine Escadron hinter der andern durch Kehrtmachen und Zurückgehen des 2ten Gliedes ihre Stallgasse bildet.

Der innere Dienst im Lager bezweckt die Ordnung und Disciplin. Zur Sicherung werden Wachen gegeben: Lager- (bei der Cavallerie Standarten-) und Brandwachen. Erstere stehen bei der Infanterie 300 Schritt vor dem Lager (der Platz heißt Place d'armes), bei der Cavallerie 10 Schritt. Wenn mehrere Truppenkörper lagern, werden von den Flügel-Abtheilungen noch Flankenwachen ausgestellt. Hinter dem Lager, Front nach rückwärts, stehen die Brandwachen Posten auf den Flügeln (bei der Infanterie hier Doppelposten), vor dem Gewehr, beim Commandeur u. s. w. werden ausgestellt, deren Dienst durch Patrouillen und Ronden unterstützt wird. Außerdem sind bei der Cavallerie und Artillerie noch Nachtwachen zur Aufsicht der Pferde zu geben.

Die Lagerbedürfnisse werden entweder an Ort und Stelle geliefert oder von den Truppen durch Commandirte eingeholt. Müssen sie außerhalb durch die Truppen requirirt werden, so geschieht es vor dem Feinde mit Sicherheitsmaaßregeln (Det. Kr. §. 10.).

Digitized by Google

Bei der Wahl des Lagerplatzes ist auf diese Bedürfnisse so viel Rücksicht zu nehmen, als die taktischen Verhältnisse und die Nähe des Feindes erlauben, namentlich darf Wasser nicht zu entfernt sein.

§. 4. Die Vorposten.

Der Zweck der Vorposten (§. 1.) wird erreicht durch zweckmäßige Formation und Aufstellung und ein richtiges Verhalten.

Bei einem größern Heerestheil ist die Formation der Vorposten (das Vorposten-System) zusammengesetzt aus Feldwachen, welche eine Postenkette ausstellen und Patrouillen entsenden, und aus Unterstützungs-Detachements (nach Umständen Soutiens, Replis, Pikets). Hinter diesen lagert die Avantgarde des Corps.

Die äußerste Postenkette besteht aus Doppelposten (bei der Cavallerie Vedetten genannt), welche den Feind von fern entdecken und melden sollen. Sie werden von den Feldwachen ausgestellt, abgelöst und unterstützt. Ob die Feldwachen von der Infanterie oder Cavallerie oder von beiden gemischt sind, hängt vom Terrain ab.

Die Unterstützungs-Detachements sind Soutiens, wenn sie die Feldwachen in ihrer Aufstellung nöthigenfalls verstärken sollen, um letztere zu behaupten; Replis, wenn sie bestimmt sind, die Feldwachen, im Fall diese zurückgedrängt werden, in einer Stellung aufzunehmen; Pikets, wenn sie zu beliebiger Verwendung als Zwischenwachen, Verstärkung, detachirte Flügelposten u. s w. nur in Waffenbereitschaft gehalten werden.

§. 5. Aussetzen der Vorposten.

Sobald vor dem Feinde ein Marsch beendigt ist, oder nach einem Gefecht gelagert werden soll, werden die zu Vorposten bestimmten Truppen vorgezogen, unter Befehl eines Vorposten-Commandeurs. Dieser ordnet die Aufstellung im Ganzen an und instruirt die Führer, worauf die einzelnen Feldwachen abmarschiren, ihre Plätze einnehmen und Posten ausstellen, während die Unterstützungs-Detachements hinter die Feldwachen rücken. War eine vorläufige Postirung von der (speciellen) Avant- oder Arriergarde (Marschfelddienst §. 6. und 8.) genommen, so wird diese abgelöst.

Digitized by Google

Der Commandeur revidirt die Aufstellung und berichtigt sie, wo es nothwendig ist. Für die äußerste Postenkette (Chaine) ist ein Terrainabschnitt mit möglichst freier Uebersicht und guter Flügelanlehnung die erwünschte Lokalität.

Feldwachen. Ihre Entfernung von der Unterstützung oder vom Gros hängt vom Terrain, ihrer Stärke und Waffengattung ab. Sie muß so groß sein, als die Sicherheit der ruhenden Truppen verlangt, zu weit aber nicht, weil das zu besetzende Terrain mit der Entfernung zunimmt, die Meldungen zu spät kommen und dadurch auch die rechtzeitige Unterstützung ausbleiben kann. — Liegen Punkte, die für die Sicherheit wichtig sind, zu entfernt, um noch in die Postirung gezogen zu werden, so besetzt man sie selbstständig durch avancirte Posten oder sogenannte stehende (beständige) Patrouillen. — Infanterie-Feldwachen können 1000—1500 Schritt von ihrer Unterstützung, Cavallerie-Feldwachen doppelt so weit stehen.

Die Zahl der Feldwachen richtet sich natürlich nach der zu besetzenden Terrainstrecke. Bei ausgedehnten Stellungen ist es besser, die disponibeln Truppen in mehr Feldwachen zu theilen, als nur wenige und starke aufzustellen, bei welchen die Meldung allzu verzögert und die Unterstützung dorthin schwierig sein würde. Zwischen den Feldwachen ist eine gegenseitige Verbindung nöthig. Infanterie-Feldwachen können 1000—1200 Schritt, Cavallerie-Feldwachen bis 2000 Schritt von einander stehen. Die Flügelwachen müssen wo möglich durch das Terrain in der Flanke gesichert sein (Anlehnung haben), sonst muß für letztere durch detachirte Trupps (beständige Patrouillen) gesorgt werden oder die äußersten Posten sind etwas zurückzustellen.

Der Standort für eine Feldwache wird so gewählt, daß er nahe an den Hauptzugängen liegt, von wo der Feind zu erwarten ist, daß er Deckung bietet und die Posten, wenigstens die meisten, zu übersehen erlaubt. Wo das nicht der Fall ist, werden Verbindungs- (Communications-) Posten eingeschoben. Ein gangbares Terrain nach der Chaine und nach der Unterstützung hin ist erwünscht. Infanterie-Feldwachen werden hinter Gegenstände gestellt, welche sie gegen directen Anfall sichern, und wo sie im Rücken gedeckt sind, aber niemals in Gebäude. Cavallerie-Feldwachen müssen gedeckt stehen, aber ungehindert vor-

Digitized by Google

brechen und abziehen können. — Nachts und bei längerm Verweilen wird der Standort nach Umständen verändert.

Die Posten. Es giebt einfache und Doppelposten (=Vedetten). Erstere werden nur als Posten vor dem Gewehr, Avertissements= (Schnarr=) und Communications=Posten verwendet, oder bei schwachen Cavallerie=Feldwachen ausnahmsweise auf solche Punkte gestellt, wo eine sehr weite Uebersicht ist, so daß die Vedette bei Zeiten melden und wieder zurück sein kann, ehe sich eine Gefahr nähert.

Die Entfernung der Posten von der Feldwache richtet sich nach dem Terrain, doch muß die Meldung nicht zu viel Zeit brauchen und der Schuß (bei der Infanterie) noch zu hören sein. Infanterie=Posten stehen gewöhnlich nicht über 300 Schritt, können aber in günstigem Terrain weiter stehen, Cavallerie=Posten bis 1200 Schritt und darüber. Nachts werden sie näher an die Feldwache gezogen.

Die Zahl der Posten hängt vom Terrain, von der Waffe und Stärke der Wache ab. Die Sicherheit ist die erste Rücksicht. Alle Posten müssen Verbindung haben, sich unter einander sehen können, wenigstens so stehen, daß zwischen ihnen nichts unbemerkt und ungefährdet durchkommen kann. Am Tage werden nur so viel Posten gegeben, als grade nothwendig scheinen, bei Nacht verstärkt man sie, wenn es die Umstände fordern. — Bei Berechnung der Feldwache sind auf jeden Doppelposten mit 3 Mann Ablösung 6 Mann zu zählen und außerdem noch einige Mannschaften (gern ¼) zum Patrouillendienst übrig zu behalten, doch wird man sich vor dem Feinde oft mit weniger behelfen müssen. Wenn die Stärke nicht ausreicht, so werden nur die wichtigsten Punkte besetzt und die Sicherheit durch fleißiges Patrouilliren erhalten.

Der Standort der einzelnen Posten wird so gewählt, daß sie am Tage eine weite Uebersicht in das Vor= und Seitenterrain haben, ohne selbst gesehen zu werden, z. B. auf Höhen, über deren Gipfel sie, ohne sich frei zu stellen, hinwegsehen, an Waldecken u. s. w.

Punkte von Wichtigkeit: Brücken, Dämme, wenn sie nicht von andern aus zu beobachten sind, müssen selbst besetzt werden; dies geschieht des Nachts unter allen Umständen. Dann werden überhaupt die Posten zurückgezogen, namentlich von den Höhen an den diesseitigen Fuß. Standen sie an Wald=Lisieren, so ist es dagegen vortheilhafter, sie Nachts in das Freie vorzuschieben, schon

Digitized by Google

beſſern Hörens wegen. Aus dem letztern Grunde muß man die Poſten des Nachts nicht an Gegenſtände ſtellen, wo Geräuſch iſt, z. B. Mühlen, Flußwehre, rauſchende Baumgruppen. Die Flügel-Poſten müſſen mit denen der Neben-Feldwachen Verbindung halten, oder wenn ſie die äußerſten ſind, geſichert ſtehen.

Unterſtützungs-Detachements. Nach Umſtänden werden Soutiens oder Replis oder Beides aufgeſtellt, zuweilen giebt man auch wohl einem Detachement die doppelte Beſtimmung (§. 4.). Soutiens ſollen beim feindlichen Angriff in die Stellung der Feldwachen vorrücken; dies ſetzt bei Infanterie-Wachen voraus, daß dieſe Stellung vertheidigungsfähig iſt. Replis werden an geeignete Punkte oder Terrainabſchnitte geſtellt, wo ſie mit den zurückweichenden Feldwachen, welche hier von ihnen aufgenommen werden, dem Feinde Widerſtand leiſten. Dazu eignen ſich: Defileen, Dörfer, Gehölze u. ſ. w.; dieſe Punkte können auch verſchanzt ſein. Replis werden von der Infanterie gegeben, welcher zuweilen etwas Artillerie zugetheilt wird, wenn die Behauptung von Wichtigkeit iſt. Von den Replis werden des Nachts, wenn das freie Vorterrain am Tage durch Cavallerie-Wachen beſetzt war, dieſe letztern eingezogen und durch Infanterie-Wachen abgelöſt, welche ſich an dem Abſchnitt ſelbſt aufſtellen. Bei Tagesanbruch rückt dann die Cavallerie wieder in ihre frühere Aufſtellung vor.

Die Pikets werden entweder bei den obigen Detachements oder beim Gros der Avantgarde, oder auch wohl ſelbſtſtändig ausrückend, beſonders bei Nacht, in Bereitſchaft gehalten, um nach Umſtänden ſofort verwendet (§. 4.) oder dem angreifenden Feinde entgegen geworfen zu werden.

§. 6. Verhalten der Vorpoſten.

Der Vorpoſten-Commandeur giebt, nachdem er die Aufſtellung geordnet hat, eine Dispoſition für den Fall eines feindlichen Angriffs aus und macht ſeinen Aufenthalt allen Truppen bekannt, damit ihn die Meldungen ſchnell und ſicher treffen. Gewöhnlich wird dies in der Mitte der Aufſtellung, beim Unterſtützungs-Detachement, ſein oder wo die meiſte Gefahr droht. Reitet er vor, ſo muß er hinterlaſſen, wo er zu finden iſt. Er bleibt verantwortlich für die Sicherheit des ruhenden Gros.

Der Führer der Feldwache, ſobald er commandirt iſt,

Digitized by Google

hat sich bei seinen Vorgesetzten und dem Vorposten-Commandeur zu melden und die nöthigen Befehle in Empfang zu nehmen, besonders über die Wichtigkeit, seinen Posten zu behaupten, oder wohin er sich im Fall überlegenen feindlichen Angriffs zurückziehen soll; außerdem erhält er die Instruction über den Dienst des Tages, wohin er die Meldungen richten, wann er zum Befehl schicken soll u. s. w. Dann übernimmt er die zur Feldwache commandirten Mannschaften und revidirt sie. (Munition, Bewaffnung — Cavallerie: Pferde.) Er selbst muß mit Uhr, Schreibmaterial und, wenn zu beschaffen, einem Plane der Gegend versehen sein, auch ein Fernrohr ist vortheilhaft. Kenntniß vom Terrain und Nachrichten vom Feinde hat er sich, außer dem, was ihm der Commandeur mittheilt, mit allem Eifer zu verschaffen, wo sich irgend eine Gelegenheit bietet. Wichtig ist ihm: die Orientirung, die Gangbarkeit und deren Hindernisse, von diesen die Uebergänge, das Terrain seiner Postirung, die Zugänge derselben, die nächsten bewohnten Orte und taktisch wichtigen Terraingegenstände; vom Feinde: die Entfernung, Stärke und Zusammensetzung, sein Verhalten.

Wenn dem Führer die erste Aufstellung überlassen ist, so marschirt er mit Vorsichtsmaaßregeln bis zum angewiesenen Terrain, läßt dort die Hälfte der Feldwache unter einem Unterofficier gedeckt stehen und geht mit der andern, eine Spitze voran, zur Recognoscirung. Von einem Punkte, wo das Terrain zu übersehen ist, wählt er die Richtung der Postenkette, und ermittelt die Zahl, wie den Standort der einzelnen Posten. Dann setzt er sie selbst aus, gedeckt durch seine Spitze, die nun als Seitenläufer ihn begleitet; jeder Posten erhält seine Nummer (No. 1. auf dem rechten Flügel) und wird genau instruirt, auch über das Terrain. Nach Beendigung des Aussetzens zieht der Führer den Beobachtungs-Posten der Seitenläufer ein und schickt eine Patrouille gegen den Feind. Wenn die Stärke nach der Berechnung nicht ausreicht, so verfährt er, wie schon angegeben (§. 5.) und meldet dies. Mit den übrigen Mannschaften kehrt er zu der stehen gebliebenen Hälfte zurück, sucht den passenden Standort für die Feldwache, setzt den Posten vor dem Gewehr aus (Cavallerie: Schnarrposten, zu Fuß, Pferd am Zügel), schickt Patrouillen zu den Neben-Feldwachen, ordnet überhaupt den Patrouillengang an und läßt dann die Meldung an den Vorposten-Commandeur abgehen.

Digitized by Google

Geſchieht das erſte Ausſetzen in der Nacht oder Dunkelheit, ſo kann es nur vorläufig ſein, die Feldwache bleibt in möglichſter Stille in der Nähe des Hauptweges, die Poſten werden ausgeſtellt, ſo gut ſich die Wichtigkeit der Punkte eben ermitteln läßt; bei Tagesanbruch wird die ganze Stellung berichtigt.

Der regelmäßige Dienſt auf Feldwache iſt: der Patrouillengang, das Ablöſen, das Vorſchicken von Examinir-Trupps, der Rapport, die Anſtalt zur Nacht.

Die Patrouillen einer Feldwache ſind:

1. Viſitir-Patrouillen von 2 Mann, welche die Wachſamkeit der Poſten und die Verbindung zwiſchen ihnen erhalten, und zugleich das Terrain vor und hinter der Kette durchſuchen.

2. Patrouillen zu den Neben-Feldwachen oder in das Seitenterrain bis zum nächſten Anlehnungspunkte, wenn dieſer nicht zu entfernt iſt.

3. Schleich-Patrouillen gegen den Feind, am beſten 3 Mann — der 3te folgt auf etwas weitern Abſtand, 100 bis 150 Schritt, um den Rücken zu decken und im Unglücksfall Meldung zurückzubringen. Unter Begünſtigung der Tageszeit, des Wetters (Nebel) und Terrains ſuchen ſie ſo nah als möglich an des Feindes Poſten zu kommen, um Nachrichten über ſein Verhalten einzuziehen, ſeine Erkennungszeichen abzulauſchen u. ſ. w.

Stärkere Patrouillen, von einem Unterofficier geführt, 6—8 Mann, dürfen nur auf höhern Befehl, um die Feldwache nicht zu ſchwächen, geſchickt werden. Sie ſollen dann das vorliegende Terrain, nahe Ortſchaften u. ſ. w. unterſuchen, bis an des Feindes Stellung gehen, und brauchen ſo nicht vor jeder kleinen feindlichen Patrouille auszuweichen.

Das Ablöſen geſchieht regelmäßig alle 2 Stunden, bei ſchlechtem Wetter oder finſtern Nächten auch wohl alle Stunden. Der Ablöſungstrupp wird zugleich als Patrouille benutzt, beſonders wo es an Mannſchaft fehlt.

Examinir-Trupps werden vorgeſchickt, wenn von den Poſten die Annäherung größerer Abtheilungen, unbekannter Truppen, Deſerteurs, Nicht-Militairs gemeldet wird. Ein Unterofficier (oder Gefreiter) mit verhältnißmäßiger Mannſchaft geht dann vor, examinirt die Angekommenen und bringt ſie (nach Befehl) oder nur den Führer zur Feldwache, Reiſende namentlich, wenn ſie Nachrichten vom Feinde mittheilen können.

Digitized by Google

Zum Rapport ist nach der ersten Meldung gewöhnlich des Nachmittags zu schicken, wobei Losung und Feldgeschrei empfangen wird, als Erkennungszeichen für die Nacht, erstere: Wort und Gegenwort oder Zeichen, letzteres ein Name.

Anstalten zur Nacht. Bei eintretender Dunkelheit wird Losung und Feldgeschrei ausgegeben. Die Posten werden näher an die Feldwache gezogen (§. 5.) und nach Bedürfniß verstärkt. Auch der Standort der Feldwache wird meist verändert.

Die Mannschaft, welche bei Tage das Gepäck abgelegt hatte (Infanterie) oder abgesessen war (Cavallerie) muß stets zum Ausrücken fertig sein, ein Theil schlagfertig, während der andere ruht. Ob bei den Cavallerie-Feldwachen ein Theil oder das Ganze aufsitzen muß, hängt von der Gefahr ab, gewöhnlich bleibt sie abgesessen, jeder Mann sein Pferd am Zügel.

Das Wachtfeuer muß seitwärts und verdeckt, nicht unter großen Bäumen, angezündet werden, in Feindesnähe oft gar nicht. Nur ein Theil der Mannschaft darf daran sitzen.

Bei den Cavallerie-Wachen wird nur in kleinen Abtheilungen gefüttert und zu Zweien zur Tränke geritten. (Auch bei Tage nur so.)

Wenn die Nacht vorüber ist, werden Patrouillen gegen den Feind geschickt, Feldwache und Posten nehmen ihre vorige Aufstellung wieder ein.

Der Führer bleibt bei der Feldwache, er begiebt sich für seine Person nur vor, wenn etwas Wichtiges in Augenschein zu nehmen oder ein Parlamentair gemeldet ist, den er selbst zu befragen, ihm seine Depeschen abzunehmen oder ihn (bei mündlichen Aufträgen, nach eingeholter Genehmigung) mit verbundenen Augen zum Vorposten-Commändeur zu schicken hat. Der Führer ist verantwortlich für den ihm anvertrauten Theil des Terrains, er hat daher seine Bestimmung stets im Auge zu behalten und muß um jeden Preis dem Gros die Ruhe oder doch die Zeit zur Gefechtsbereitschaft sichern.

Das Ablösen einer Feldwache geschieht entweder bei Tagesanbruch oder nachdem abgekocht ist, Mittags. Die neue Feldwache marschirt neben der alten auf, Front gegen den Feind, der Führer der letztern übergiebt seinem Nachfolger die erhaltenen Instructionen und Befehle, und auch seine eigenen Beobachtungen über das Terrain und den Feind. Beide Führer begleiten die

Digitized by Google

neue Ablösung, während eine gemischte Patrouille gegen den Feind ausgeschickt wird. Erst wenn diese zurück ist, marschirt die alte Feldwache ab.

Die Posten müssen genau instruirt und orientirt sein, damit sie sich auch des Nachts nicht verirren. Um ihre Bestimmung zu erfüllen, haben sie die gespannteste Aufmerksamkeit und Waffenbereitschaft nöthig. Alles Wichtige oder Bemerkenswerthe wird gemeldet, und zwar von demjenigen, welcher es selbst gesehen hat; die Meldung muß bestimmt sein, betrifft sie Truppen, welche von fern entdeckt worden sind, so muß die Waffe, Stärke, Entfernung, Richtung ihres Marsches gemeldet werden. (Cavallerie-Posten signalisiren undeutliche Bewegungen in der Ferne, indem sie Kreise reiten — Volten.) Zeigt sich eine einzelne feindliche Patrouille, so wird sie ebenfalls gemeldet, ohne zu schießen; rückt aber eine feindliche Abtheilung im directen Anmarsch gegen die Postenkette vor, so wird gleich geschossen und die Ursache gemeldet.

Ankommende werden angerufen und examinirt, nur persönlich bekannte Vorgesetzte und Trupps der eignen Feldwachen passiren unangerufen aus und ein. Zum Anrufen verlassen Infanterie-Posten ihren Standort nicht, Cavallerie-Vedetten reiten flankirend etwa 40 Schritt entgegen.

Aus der Chaine wird Niemand gelassen, der nicht durch einen Mann der Feldwache die Erlaubniß des Führers mitbringt. Kommen Einzelne von vorn, so werden sie angehalten, examinirt und dann zur Feldwache gebracht. Sind es mehrere Unbewaffnete, so müssen sie halten, Einer wird vorgerufen, befragt und zur Feldwache gebracht, die Andern müssen auf die Entscheidung des Wachhabenden warten. Bewaffnete Trupps, die sich nähern, werden schon zeitig gemeldet und damit angehalten, bis der Examinir-Trupp vorkommt. Feindliche Deserteurs, die sich als solche zu erkennen geben, sind ebenfalls zu melden und dann auf gute Entfernung anzuhalten, wo sie Kehrt machen, die Waffen ablegen (absitzen) und von den Waffen zurücktreten müssen, welche durch den Posten bewacht werden, der auch den Deserteurs nicht gestattet, sich umzusehen, bis der Führer der Feldwache weiter über sie bestimmt. Auch Parlamentairs sind auf diese Weise festzuhalten.

Bei Nacht ist doppelte Wachsamkeit und Vorsicht nöthig. Nach Maaßgabe der Dunkelheit müssen sich die Posten mehr auf

Digitized by Google

das Gehör verlassen. Der Anruf ist: „Halt! Wer da?“ Auf die Antwort, welche Militair zu erkennen giebt, wird Losung und Feldgeschrei abgefordert, doch muß beim Wechseln dieser Erkennungszeichen große Vorsicht beobachtet werden. *)

Sobald es dunkel geworden ist, wird die Sicherheit durch das Patrouilliren der Posten unter sich (Vedetten-Patrouillen) unterhalten. Ein Mann geht dabei abwechselnd zum Nebenposten, dabei wird bei der ersten Begegnung Losung und Feldgeschrei, später blos der Name der Leute, oder ein verabredetes Zeichen gewechselt, damit die Erkennungszeichen nicht von feindlichen Schleichpatrouillen abgelauscht werden.

Verhalten gegen den Feind. Die Annäherung feindlicher Abtheilungen wird durch einen Signalschuß gemeldet. Der Wachhabende schickt gleich eine Patrouille vor, unterdessen kommt die Meldung, welche sofort an den Vorposten-Commandeur befördert wird. Die Patrouille verstärkt die Posten, welche kleine feindliche Abtheilungen abzuweisen und sich in ihrer Stellung zu behaupten suchen, wenn sie aber zurückgedrängt werden, so langsam als möglich weichen. Die nicht angegriffenen Posten feuern dabei nicht, um die Feldwache nicht irre zu leiten. Geht der Feind wieder zurück, so darf er von den Posten nicht über ihre Stellung hinaus verfolgt werden. Drängt er aber weiter, so ziehen sich die Posten nicht grad' auf die Feldwache, sondern seitwärts, um dieser die Front frei zu machen und den Feind in falscher Richtung abzulocken.

Die Feldwache rückt beim wirklichen Angriff entweder vor, um die Stellung der Posten zu behaupten, oder nimmt diese auf. Wenn sich Gelegenheit bietet, den Feind überraschend in der Flanke anzugreifen, so ist das sehr vortheilhaft (besonders für Cavallerie-Wachen). Wird die Feldwache selbst überfallen, so wirft sie sich rücksichtslos auf den Feind, um ihn wenigstens eine Zeitlang aufzuhalten. Bei nächtlichem Angriff ist es ebenfalls gut, sich gleich heftig auf den Feind zu stürzen, um sich einige Gewißheit über seine Stärke und Absicht zu verschaffen.

---

*) Die Details der Felddienst-Instruction über das Verfahren dabei, wie über das specielle Verhalten der Posten bei andern Gelegenheiten, können hier keine Stelle finden. Sie gehören zur Ausbildung im praktischen Dienste welche vorausgesetzt werden muß.

Digitized by Google

Es kommt überhaupt darauf an, zu durchschauen, ob es nur auf eine Allarmirung oder auf einen wirklichen Angriff abgesehen ist. Das ist schwierig, und läßt sich allein aus den Kräften, die der Feind zeigt, errathen.

Die Feldwache wird nach der Disposition Befehl haben, ob sie sich vom überlegenen Feinde gedrängt auf das Repli zurückziehen, oder ihr Terrain behaupten soll, bis sie Unterstützung erhält. Im erstern Fall weicht sie, unter Benutzung des Terrains, so langsam als möglich, unter vielem Feuern, aber nicht grad' auf die Unterstützung. Die Neben-Feldwachen sind von ihrem Rückzuge zu benachrichtigen. Im letztern Falle, wo sie ihre Stellung behaupten soll, muß es um jeden Preis geschehen; dann ist das Terrain vielleicht zur Vertheidigung eingerichtet und verstärkt.

Giebt der Feind das Gefecht auf und zieht sich wieder zurück, so folgt ihm die Feldwache nur wenig über ihre erste Linie hinaus (etwa Schußweite), sendet ihm eine Verfolgungs-Patrouille nach (Patr.-Dienst §. 2.) und nimmt mit ihren Posten wieder Aufstellung, die aber nach den bemerkbar gewordenen Fehlern verbessert wird. Sollte bei Nacht Losung und Feldgeschrei verrathen sein, so müssen sie gleich verändert und der Anlaß dem Vorposten-Commandeur gemeldet werden.

Wenn eine Neben-Feldwache angegriffen wird, ist sie von diesseit, so viel es die Sicherung des eigenen Terrains erlaubt, zu unterstützen, durch einen Flanken-Angriff am besten. Wenn aber der Feind zu stark ist, muß ein gemeinsamer Rückzug angetreten werden.

Von den Unterstützungs-Detachements haben die Feldwachen oft auch in dem Fall, daß sie angewiesen sind, sich auf dieselben zurückzuziehen, ein Soutien zu erwarten, das ihnen entgegengeschickt wird, um sie nicht auf das Repli werfen zu lassen. Beim Repli wird dann die Vertheidigung mit allen Mitteln fortgesetzt, bis das Gros schlagfertig ist oder Befehle von dort eintreffen.

Digitized by Google

3. Recognoscirungs- und Patrouillendienst.

§. 1. Vom Recognosciren allgemein.

Recognosciren heißt: für militairische Zwecke untersuchen. Der Gegenstand des Recognoscirens kann sein: der Feind (taktische Recognoscirung), das Terrain (topographische Recognoscirung), das Land nach seinen Mitteln (statistische Recognoscirung).

Die Recognoscirung wird ohne Bedeckung ausgeführt, wo kein Feind zu erwarten ist, sie wird dagegen von Truppen unterstützt, wenn ein Zusammentreffen mit dem Feinde Statt finden kann. Im erstern Falle ist es eine Recognoscirung des Terrains entweder allgemein (Vom Terrain I. §. 1.) oder speciell für gewisse bestimmte Zwecke, z. B. den Marsch, eine Position, ein Bivouac, Gefechtsfelder, Abschnitte u. s. w. Es kann auch eine statistische Recognoscirung sein.

Ein Zusammentreffen mit dem Feinde soll überhaupt vermieden werden, wenn der Zweck anders zu erreichen ist, und nur, wo dies auf geheimem Wege nicht möglich, muß er gewaltsam durchgesetzt werden. Danach giebt es heimliche und gewaltsame Recognoscirungen. Erstere werden von Patrouillen ausgeführt, deren kleinere schon beim Sicherheitsdienst in Thätigkeit kommen (Schleich-Patrouillen, Absuchungs-Patrouillen u. s. w.). Die größern, auf weitere Entfernungen ausgeschickten, werden selbstständige Patrouillen genannt; sie können sich im Nothfalle in ein Gefecht einlassen, um ihren Zweck zu erreichen. Die gewaltsamen Recognoscirungen (vorzugsweise Recognoscirungen genannt) sind durch Truppen-Abtheilungen von entsprechender Stärke zu unternehmen, sie werden noch als kleine und große Recognoscirungen unterschieden, erstere können

Digitized by Google

noch versuchen, ohne Gefecht zum Ziele zu kommen, letztere gebrauchen stets das Gefecht als Mittel dazu.

§. 2. Selbstständige Patrouillen.

Patrouillen sind Trupps, welche Nachrichten einziehen sollen. Sie werden nur von einer Waffe gegeben, und sollen aus tüchtigen, gewandten Leuten zusammengesetzt sein, bei der Cavallerie gut beritten.

Abzutheilen ist jede Patrouille in Spitze und Haupttrupp. Seitenläufer und Nebenpatrouillen werden nur detachirt, wo es nöthig ist, im Haupttrupp muß der Regel nach wenigstens die Hälfte der Mannschaften bleiben. Alle Detachirten sind genau über ihren Weg, die zu durchsuchenden Punkte und das Verhalten gegen den Feind zu instruiren, und werden eingezogen, sobald es statthaft ist. Für den Fall, daß die Patrouille zersprengt würde, ist ein Sammelplatz zu bestimmen, und allen Leuten der Zweck des Auftrags bekannt zu machen.

Als selbstständige Patrouillen kommen vor: Streif- oder Recognoscirungs-Patrouillen, Verfolgungs- und Verbindungs-Patrouillen.

Recognoscirungs-Patrouillen werden von Officieren geführt und, wenn das Terrain nicht stark durchschnitten oder bedeckt ist, meist von der Cavallerie gegeben, 20—40 Pferde stark. Sie haben auf weite Entfernungen, oft meilenweit, Nachrichten einzuholen, und sind deshalb so stark, weil sie beim Absuchen oft Detachirungen zu machen haben und sonst vor jeder kleinen feindlichen Abtheilung weichen müßten. Zu stark giebt man sie nicht, weil sie sich dadurch leichter verrathen und auch zu Gefechten verführt werden, die nicht in ihrem Zwecke liegen.

Ihr Marsch wird so gedeckt als möglich ausgeführt, mit guten Sicherheitsmaaßregeln, um nicht unerwartet auf den Feind zu stoßen, aber diese doch nicht zu ausgedehnt, damit nicht allzu viel Zeit verloren geht. Belebte Straßen, bewohnte Orte werden vermieden, aber beobachtet; Punkte, welche auf dem Rückwege wieder zu passiren sind, müssen besetzt bleiben, doch wird der Rückmarsch gewöhnlich auf einem andern Wege angetreten, um mehr Terrain zu recognosciren, und wenn der Feind die Patrouille bemerkt und umgangen haben sollte, vielleicht einem Hinterhalte auszuweichen.

Digitized by Google

Verhalten beim Recognoseiren selbst. Wenn die Patrouille den Feind entdeckt, und selbst nicht bemerkt ist, so beobachtet sie ihn und zieht sich, nachdem sie genügende Nachrichten gesammelt hat, zurück. Kann sie diese nicht auf solche Weise erlangen, so sucht sie durch raschen Angriff einen Posten zurückzuwerfen, von dessen Standort sie eine Uebersicht zu gewinnen hofft. Ein Scheinangriff durch Detachirte auf einen andern Punkt, wohin dadurch die Aufmerksamkeit des Feindes oder ein Theil seiner Feldwache gelenkt wird, kann das Gelingen unterstützen. Läßt sich die Feldwache zurückwerfen, so zeigt sich vielleicht das Nepli, wenigstens erlangt man Kenntniß vom Terrain in der Stellung des Feindes. Dann aber muß der Rückzug schnell angetreten werden.

Trifft die Patrouille den Feind im Marsch, so sucht sie ihn von der Flanke aus zu beobachten, wobei sie den Seitenläufern ausweicht. Nur wo ein Punkt den Marsch ganz überblicken läßt, muß er durch Vertreibung der Seitendeckung benutzt werden. Zuweilen glückt es, ein Versteck zu legen und Detachirte gefangen zu nehmen. Wenn aus der Richtung des feindlichen Marsches Gefahr für die eigenen Truppen zu erkennen und keine Zeit mehr zur Meldung ist, so muß das Signal durch wiederholtes Schießen gegeben werden, ohne Rücksicht, daß sich die Patrouille verräth.

Bei unerwartetem Zusammenstoß wird der Feind durch zuvorkommenden Angriff zurückgeworfen oder doch aufgehalten, um die Detachirten zu sichern. Einem zu starken Feinde weicht die Patrouille aus; wird sie zersprengt, so sucht sie einzeln durchzukommen, ist sie abgeschnitten, so nimmt sie einen Umweg oder schlägt sich durch.

Bei der Rückkehr zum Truppentheil hat der Führer seine Meldung zu machen. Wenn eine schriftliche Relation einzureichen ist (gewöhnlich mit einem Croquis verbunden), so enthält sie: Stärke und Zweck der Patrouille, Eintheilung, Abmarsch, Weg und Terrainbeschreibung mit Angabe der wichtigsten Entfernungen, Detachirungen; Ankunft am Bestimmungsorte, Erfüllung des Auftrags, Resultate, Rückmarsch, Eintreffen.

Verfolgungs-Patrouillen werden einem abziehenden Feinde nachgesendet, bis auf eine gewisse Entfernung, die sich nach den Umständen richtet. Sie sollen den Feind im Auge behalten, ohne sich selbst sehen zu lassen, und sein Verhalten melden.

Digitized by Google

Verbindungs-Patrouillen werden zwischen getrennt stehende, marschirende oder kämpfende Truppen, welche zusammen gehören oder zusammen wirken sollen, eingeschoben. Sie detachiren eine Spitze und Seitenläufer. Letztere beobachten die ihnen zunächst befindliche Colonne und melden, was dort vorfällt, dem Führer der Patrouille, welcher die Meldung, je nachdem sie wichtig ist, der andern Abtheilung zugehen läßt.

§. 3. Recognoscirungen.

Diese sind entweder kleine oder große Recognoscirungen.

Kleine Recognoscirungen. Ist die Stellung des Feindes der Gegenstand, so ist zu ermitteln: seine Postirung mit ihren Anlehnungspunkten, die Ausdehnung der Front und das Vorterrain, so viel als möglich die Stärke und Vertheilung seiner Truppen, wenigstens der Vorposten und deren Unterstützung, sowie sein Verhalten.

Zur Deckung der Recognoscirung wird eine halbe bis eine Escadron gegeben, mit etwas Infanterie als Repli, wenn das Terrain eine Aufnahme fordert. Im coupirten Terrain wird Infanterie commandirt — liegen freiere Stellen rückwärts, etwas Cavallerie dort, um sie beim Abzuge zu decken. Der Marsch geschieht vorsichtig, des Nachts bis in die Nähe der feindlichen Vorposten; dort wird ein Versteck aufgesucht, von wo des Feindes Patrouillengang, Ablösung u. s. w. durch Schleichpatrouillen zu ermitteln ist. Gegen Morgen beginnt die Recognoscirung, wobei die gewöhnlich ausgeschickten Patrouillen zu vermeiden sind. Vielleicht bietet sich auch erst in den Mittagsstunden, wo erfahrungsmäßig zuweilen die Wachsamkeit nachläßt, eine erwünschte Gelegenheit. Gelingt es nicht, entweder der guten Vorposten oder des Terrains wegen, so muß der Feind allarmirt werden, wovon das zurückgelassene Repli zu benachrichtigen ist. Während des Angriffs sammelt der Recognoscent seine Nachrichten über den Feind, so viel dieser gezwungen ist, zu zeigen, und über das Terrain; dann wird das Gefecht schnell abgebrochen, denn der Auftrag ist erfüllt.

Bei dem ausgebildeten Vorpostensystem werden durch kleine Recognoscirungen nicht viel Resultate erreicht, sie bekommen höchstens das nächste Unterstützungs-Detachement zu sehen und dienen daher mehr zum Beobachten.

Digitized by Google

Ein feindlicher Marsch ist leichter zu recognosciren, denn die Stärke und Zusammensetzung der Colonnen wird auch beim besten Sicherheitsdienste auf die ganze Strecke eines Marsches nicht zu verdecken sein.

Die Recognoscirung begleitet die marschirende Colonne in der Flanke, bis sich ein Punkt bietet, wo Alles zu übersehen ist. Die einzelnen Abtheilungen werden gezählt, die Marschordnung, die Zeit, welche zum Passiren eines bestimmten Gegenstandes gebraucht wird, ist zu bemerken. Die Stärke der Truppen, welche die Recognoscirung unterstützen, muß hinreichen, um feindliche Seitendeckungen, welche letztere stören könnten, zurückzuwerfen, und Gefangene zu machen. Doch ist auf deren Aussagen so wenig, als auf die von Landesbewohnern, ein besonderes Gewicht zu legen, weil erstere mit Absicht, letztere aus Unkenntniß Falsches berichten.

Große Recognoscirungen werden von Avantgarden, aus allen Waffen zusammengesetzt, unternommen, sie zwingen den Feind, eine gewisse Stärke zu entwickeln, woraus sich auf seine Streitkräfte schließen läßt. Die Ausführung der großen Recognoscirungen gehört nicht mehr in die Aufgabe dieses Werks.

Digitized by Google

4. Vom Detachementskriege.

§. 1. Allgemeine Verhältnisse.

Detachements sind kleinere Abtheilungen, aus einer Waffe bestehend oder combinirt, welche zu bestimmten Aufträgen entsendet werden und nach deren Ausführung zu dem Truppentheil, von welchem sie abgeschickt sind, zurückkehren.

Sie sind weniger auf größere Gefechte, als auf Beobachtung, Sicherung und Benutzung des Augenblicks angewiesen, können daher Defensiv-(Schutz-)gefechte nur im günstigen Terrain, Offensivgefechte nur durch Ueberraschung mit Erfolg führen.

Zu Detachements sind leichte Truppen geeignet, bei der Infanterie besonders Jäger, bei der Cavallerie gut berittene und im Felddienst geübte Leute, bei der Artillerie vorzüglich reitende Geschütze. Die Officiere müssen gewandt, umsichtig und von höchster Entschlossenheit sein.

§. 2. Stellungen.

Detachements nehmen Stellungen meist nur zur Beobachtung oder zur Sicherung eines Terrains auf kurze Zeit, doch kommt es auch vor, daß einzelne wichtige Defensivpunkte auf längere Dauer von ihnen besetzt werden, dann aber sind diese vorgeschobenen Detachements wegen ihres schweren Dienstes von Zeit zu Zeit abzulösen.

Bei der Besetzung eines solchen Postens verfährt der Führer analog dem Vorpostendienste, stellt Feldwachen aus, und behält ein Gros (etwa ⅔ oder ½) zu deren Unterstützung zusammen, entsendet Recognoscirungs-Patrouillen nach den benachbarten Orten und bestimmt die Allarmplätze für Tag und Nacht. Wegen der geringen Stärke, die ein solches Detachement verhältnißmäßig immer haben wird, muß die Stellung oft gewechselt werden, bei

Digitized by Google

ſehr exponirten Punkten jede Nacht, dann läßt man auch wohl die Truppen am Tage ruhen. Soviel die Mittel erlauben, werden Defenſivpunkte von Wichtigkeit immer fortificatoriſch eingerichtet.

§. 3. Märſche der Detachements.

Taktiſche Rückſichten nehmen hier die erſte Stelle ein, ökonomiſche können weniger genommen werden, wenn ſie auch nicht ganz zu vernachläſſigen ſind. Eine zweckmäßige Marſchordnung und ſtrenge Disciplin muß die Ausführung unterſtützen, bei welcher oft Geheimmärſche und Nachtmärſche vorkommen.

Geheimmärſche werden mit kleinen Abtheilungen auf unbefahrnen Straßen, in durchſchnittenen, wenig bevölkerten Gegenden ausgeführt. Während der Vorbereitung muß die Abſicht geheim gehalten werden, auch vor den eigenen Leuten, dagegen kann man falſche Gerüchte ausſprengen; eine gute Ortskenntniß iſt nothwendig, auch von den Verhältniſſen des Feindes müſſen genaue Nachrichten eingezogen werden, doch ohne viel Recognosciren, welches leicht verräth. Der Marſch wird auf möglichſt gedeckten Wegen angetreten, in Feindes Nähe iſt Alles zu vermeiden, was Geräuſch macht, auch das Waffengeraſſel der Cavallerie, Brücken, welche dieſe paſſiren muß, werden mit Erde oder dergl. beworfen. Die Sicherheitsmaaßregeln dürfen nicht zu weit ausgedehnt werden. Ortſchaften umgeht man oder paſſirt ſie in falſcher Richtung, und ſchlägt außerhalb erſt die wahre wieder ein; auch kann man in mehreren Abtheilungen hindurchgehen, um über die Stärke zu täuſchen. Begegnende werden feſtgehalten oder gefangen zurückgeſchickt, Boten unterwegs nicht entlaſſen, die Raſten immer im guten Verſteck genommen, von Poſten bewacht, ſo auch die Lagerplätze.

Nachtmärſche werden nur im Nothfall unternommen, ſie ſind verderblich für die Truppen. Nicht allein ermüden ſie ungemein, auch die Disciplin kann nicht ſo, wie am Tage, aufrecht erhalten werden; bei der Cavallerie giebt es dabei leicht lahme oder gedrückte Pferde; endlich kommt die Gefahr, irre zu marſchiren, in Betracht. Bei gemiſchten Detachements wird die Avantgarde Nachts immer von der Infanterie gegeben, an jedem Scheidewege muß ein Mann zurückbleiben, um die folgenden Abtheilungen auf die richtige Direction zu bringen. Die Marſch-

Digitized by Google

ordnung der Colonne ist: Infanterie, Cavallerie, Artillerie, Infanterie. Daß auf dem Marsche auch hier die größte Ruhe beobachtet werden muß, versteht sich von selbst, da bei stillen Nächten der Schall sehr weit trägt.

§. 4. Gefechte des Detachements.

Im Allgemeinen sind diese:

1. sogenannte Scharmützel, kleinere, kurze Gefechte zum Ermüden und Schwächen des Gegners, zu Allarmirungen und um ihn von Punkten, wo er steter Beunruhigung ausgesetzt ist, zu vertreiben;

2. Ueberraschungsgefechte, und zwar: den Feind aufsuchend, Ueberfälle, — ihn erwartend, Verstecke und Hinterhalte, — oder unerwartetes Zusammentreffen, Rencontres;

3. Schutzgefechte zur Behauptung von Terraintheilen (vergl. II. Ortsgefechte), zur Deckung von Transporten oder von ökonomischen und kriegsbaulichen Unternehmungen.

§. 5. Ueberfälle.

Wenn ein Ueberfall ausgeführt werden soll, so sind die Maaßregeln mit großer Vorsicht zu treffen, da ein Verrathen des Unternehmens meist in sehr üble Lage bringt. Zum Gelingen desselben müssen die Umstände beitragen: Fehler und Nachlässigkeiten des Feindes, Wetter und Tageszeit, Einverständnisse mit den Einwohnern. Oft wird der Gegner durch häufiges Allarmiren ohne ernstliche Folgen in seiner Wachsamkeit sicher gemacht. Wichtig ist es, vom Terrain, wie vom Feinde genaue Nachrichten zu haben, die Art, wie der Sicherheitsdienst betrieben wird, selbst die Persönlichkeit des Führers zu kennen.

Die Stärke der Truppen zum Ueberfall wird der Schwierigkeit des Unternehmens angemessen, aber niemals sehr groß sein, besonders gut disciplinirte Leute sind nothwendig. Cavallerie eignet sich am besten zu Ueberfällen von Stellungen und Märschen, Infanterie, von Pionieren unterstützt, zu nächtlichen Angriffen auf örtliche Gegenstände. Artillerie wird nur an Ueberfällen im größern Maaßstabe Theil nehmen und dann besonders, um den Ausgang des Unternehmens zu sichern.

Die Wahl der Zeit ist nach den Umständen verschieden: die beste, wo der Feind den Ueberfall am wenigsten erwartet.

Digitized by Google

Cavallerie hat daher schon am hellen Tage Ueberfälle ausgeführt. Gewöhnlich wird aber die Nacht zum Anmarsch genommen und der Ueberfall selbst bei Tagesanbruch bewirkt. Kleinere Abtheilungen wählen auch zum Ueberfall selbst die Nacht, weil hier der Schrecken hilft und ihre Stärke verborgen bleibt.

Eine gute Dispoſition iſt erforderlich. Man theilt die Truppen gern in zwei oder drei Abtheilungen, um den Angriff von mehreren Seiten zu machen, ein Theil bleibt als Reſerve zurück. Zum allgemeinen Angriff wird ein Signal gegeben oder eine Stunde feſtgeſetzt, in der Nacht ſind auch Erkennungszeichen nothwendig. Eine Abtheilung iſt beſtimmt, das Soutien des Feindes abzuhalten, es wird gewöhnlich diejenige ſein, welche eine Umgehung gemacht hat, denn von dorther iſt die feindliche Unterſtützung zu erwarten.

Ausführung. Der Anmarſch geſchieht vorſichtig, nur eine Spitze, nicht zu weit voran, höchſtens ein Paar Flankeurs zur Seite. Feindliche Patrouillen werden vermieden oder aufgehoben, einer rückkehrenden ſucht man unbemerkt zu folgen. Der Anfall ſelbſt muß mit Ungeſtüm, raſch und kräftig erfolgen. Einzelne Poſten werden übermannt, eh' ſie ſchießen; Feldwachen ſucht man ganz aufzuheben; Bivouacs ſind ſchwer zu überfallen, hier ſtürzt man zuerſt auf die Waffen, Trommeln u. ſ. w.; in Quartieren, wenn es glückt, überrumpelt man die Allarmhäuſer, ſucht die Führer in ihrer Wohnung gefangen zu nehmen und hindert das Sammeln der allarmirten Gegner. Wenn der Ueberfall geglückt iſt und der Poſten nicht behauptet werden ſoll, wird ein ſchneller Rückzug angetreten. Die Reſerve rückt in beiden Fällen vor, entweder zum Benutzen des Erfolgs oder zum Aufnehmen der zurückkommenden Truppen.

§. 6. Verſteck und Hinterhalt.

Dieſe ſind im Grunde nicht unterſchieden, doch nennt man es gewöhnlich Verſteck, wenn man den anmarſchirenden Feind, mit dem man noch nicht in Berührung geweſen iſt, in einer verdeckten Aufſtellung erwartet und unvermuthet anfällt, während bei einem Hinterhalte vorausgeſetzt wird, daß man ſchon mit dem Feinde zuſammengetroffen iſt und ihm nur noch eine Falle legt, um ihn in ein mißliches Gefechtsverhältniß zu locken, ihn von heftigem Nachdrängen abzuſchrecken u. ſ. w.

Digitized by Google

Die Vorbereitungen sind wie beim Ueberfall. Die Stärke kann nur gering sein, da sich ohnehin große Resultate dadurch nicht erreichen lassen, oft genügt ⅓ im Verhältniß zum Feinde. Cavallerie und Infanterie sind dazu geeignet, man theilt sich auch hier gern und verwendet erstere zu Flanken- und Rückenangriffen.

Der Ort des Verstecks muß gut gewählt sein, bedecktes Terrain, Schluchten, Gräben, hohes Getraide, selbst Gehöfte (aber mit mehreren Ausgängen) eignen sich dazu. Terrain, welches kein strenges Absuchen zu fordern scheint und doch Falten oder andere sich nicht besonders hervorhebende, aber gedeckte Punkte bietet, ist das beste. Hier werden die Abtheilungen untergebracht und nur die nöthigsten Posten ausgestellt, welche den Anmarsch des Feindes melden. Alles verhält sich still.

Der richtige Moment des Vorbrechens wird nach der Stärke des Feindes erkannt. Gewöhnlich läßt man seine Avantgarde passiren, wenn sie das Versteck nicht findet, und greift das Gros an. Glaubt man den Gegner ganz zu überwältigen, so kann es von allen Seiten geschehen. Wenn er jedoch zu stark ist, so benutzt man nur die erste Verwirrung, um ihm möglichst viel Schaden zu thun und läßt ihm einen Ausweg, sonst würde er, zum ernsten Kampfe gezwungen, seiner Ueberlegenheit bald bewußt werden und sie benutzen.

Um den Feind in einen Hinterhalt zu locken, zeigt man ihm gewöhnlich eine Abtheilung und verführt ihn durch Scheinfehler zu übereilter Verfolgung, dann bricht der Hinterhalt, der auch gern zu beiden Seiten gelegt wird, hervor.

§. 7. Deckung eines Magazins.

Magazine werden der Regel nach in befestigten Plätzen angelegt, wenigstens muß der Ort provisorisch verstärkt sein und wenig Zugänge haben; diese werden von den zur Deckung des Magazins commandirten Truppen besetzt.

Die Vorräthe sind in sichern, feuerfesten Räumen unterzubringen, Löschanstalten, Transportmittel in Bereitschaft zu halten, im Fall das Magazin gefährdet wird.

Die Besetzung und Behauptung der Oertlichkeit geschieht analog der anderer Terraingegenstände (vergl. Ortsgefechte §§. 6 und 7). Wenn das Magazin nicht mehr zu halten ist, so müssen die Vorräthe fortgeschafft werden, wenigstens theilweise; die Be-

Digitized by Google

satzung deckt die Abführung derselben. Sind sie gar nicht zu retten, so werden sie unbrauchbar gemacht und die Besatzung, wenn sie abgeschnitten ist, schlägt sich durch.

§. 8. Deckung von Arbeiten im Felde.

Wenn ein Brücken- oder Schanzenbau oder eine andere Arbeit im Felde durch ein Detachement gedeckt werden soll, so nimmt dasselbe in der Richtung nach dem Feinde zu eine passende Aufstellung, um jede Störung der Arbeit zu hindern oder den Feind im Fall überlegenen Angriffs wenigstens so lange aufzuhalten, bis die Arbeiter und das Material in Sicherheit sind. Es wird also dafür gesorgt werden müssen, die commandirten Truppen beim Brückenbau auf das andere Ufer zu schaffen, wobei allerdings Uebergangsmittel bereit zu halten sind, um sie im Nothfall auch von dort zurückzuziehen. Nur bei kleinern Gewässern und günstigem Terrain wird eine Feuerlinie am diesseitigen Ufer genügen, den Zweck zu erfüllen, Artillerie vermag es am besten.

Die Disposition für das Detachement ist: das Gros, wenigstens die Hälfte, nimmt eine Stellung, welche die Zugänge zu dem Punkte der Arbeit sichert. Der andere Theil wird zu Feldwachen, avancirten Posten und Patrouillen verwendet, wie sie dem Terrain nach dem Feinde zu angemessen sind, Recognoscirungs-Patrouillen müssen weit gehen, um jede Annäherung frühzeitig melden zu können. Das weitere Verhalten ist wie beim Vorpostendienste. Wenn der Feind angreift, so nimmt das Gros, als Unterstützung seiner detachirten Abtheilungen, das Gefecht auf.

§. 9. Deckung eines Transports und Angriff desselben.

Transporte geschehen im Felde unter Bedeckung (Escorte), das Ganze heißt Convoi. Sie können Personen führen (Rekruten, Gefangene, Arbeiter, Verwundete u. s. w.), oder Material (Geld, Kriegsbedürfnisse u. s. w.) zu Lande oder zu Wasser.

Die Deckung eines Landtransports in der Nähe des Feindes ist immer ein schwieriger Dienst, selten ist die Escorte stark genug, um einem ernstlichen Angriffe gewachsen zu sein, daher ist die äußerste Vorsicht nöthig.

Der Führer hat polizeiliche und taktische Maaßregeln zu treffen, die erstern zu Aufrechthaltung der Ordnung und

Digitized by Google

leichterm Fortkommen. Größere Transporte werden in Abtheilungen zu 50 Wagen, diese wieder zu 10 Wagen eingetheilt, jede dieser Unterabtheilungen erhält einen Aufseher, bei unzuverlässigen Fuhrleuten (Trainsoldaten) mehr.

Zum Abfahren wird abtheilungsweise angespannt, weil Zeit dazu gehört, sich in Bewegung zu setzen. Wo die Wege breit genug sind (3 Wagenbreiten) kann man zu Zweien fahren, große Transporte, bei denen Pioniere an der Tete erwünscht sind, nehmen auch wohl mehrere Wege, die sich aber nicht kreuzen dürfen.

Unterwegs müssen alle Wagen dicht auf bleiben, die Fuhrleute bei den Pferden und ruhig. Beschädigte Wagen werden sogleich aus der Colonne gebracht, hergestellt und hinten wieder angeschlossen oder wenn sie unbrauchbar geworden sind, abgeladen, die Last wird dann vertheilt, wenn kein Reservewagen dabei, bis Ersatz geschafft ist.

Bei längerm Verweilen, auch beim Passiren von Defileen, wird aufgefahren (parkirt), in Abtheilungen, mit 20 Schritt Distance, der Zwischenraum durch Wagen geschlossen. Defileen passirt man zweckmäßig mit wechselnden Abtheilungen — die graden biegen aus und parkiren diesseit, während die umgraden defiliren, diese, wie sie herauskommen, parkiren jenseit und warten die graden ab. Es geschieht, damit immer Raum ist, einer Beschädigung abzuhelfen, ohne die ganze Colonne in's Stocken zu bringen.

Uebernachtet wird auf sichern Plätzen und dabei eine Wagenburg gebildet, entweder im Carree, die Deichseln nach innen, oder in 2 Reihen parallel. Größere Transporte parkiren in Abtheilungen, rings durch vorgefahrene Wagen in einem gewissen Abstande gedeckt.

Taktische Maaßregeln. Von der Escorte wird die Hälfte zu den Sicherheitsmaaßregeln verwendet, sie formirt eine Avantgarde und deckt die Länge des Transports durch Seitenläufer. Das Terrain wird gut abgesucht. Bei größern Transporten würde eine solche Vertheilung aber die Kräfte zu sehr zersplittern, und doch keine Sicherheit gewähren, daher bleibt hier speciell nur ein Theil bei den Wagen für den Moment und die Hauptstärke marschirt ½—1 Meile, oft einen Tagesmarsch, voran, um die Wegstrecke sicher zu halten; ihre Maaßregeln dazu, die Aufstellung, die Besetzung wichtiger Punkte, gehören nicht mehr in die hier

Digitized by Google

begrenzte Aufgabe, diese hat es nur mit kleinern Transporten zu thun. Bei diesen bleibt der Haupttrupp, etwa die Hälfte der Escorte, bei den Wagen, da, wo ihre Gegenwart am nöthigsten scheint.

Durch einen schwachen Feind läßt sich der Transport nicht aufhalten, die Escorte vertreibt ihn. Bei einem überlegenen Angriffe, namentlich von Cavallerie, fahren die Wagen zu Zweien auf, mit den Deichseln inwendig — (wenn Zeit ist, wird eine Wagenburg gebildet) — und diese werden mit Schützen besetzt, die sich ihrer als Deckung bedienen; oder man weicht dem Angriffe ganz aus, indem man, zeitig benachrichtigt, einen andern Weg einschlägt. Wird man erreicht, so giebt man, wenn der Feind nicht abzuweisen ist, einen Theil der Plünderung Preis, um den andern zu retten, oder, wo das unmöglich ist, zerstört man Alles.

Zum Angriff auf Transporte gehören sichere Nachrichten, er ist sonst nicht schwierig. Nur eine Wagenburg, mit Schützen besetzt, wird von Cavallerie nicht leicht zu nehmen sein. Am besten ist es, den Transport in einem Versteck an einem Defilee zu erwarten. Ist man überlegen, so wirft man die Escorte und bemächtigt sich der Wagen mit Schonung der Gespanne; die Fuhrleute, welche die Stränge zerhauen und mit den Pferden entfliehen wollen, werden eingeholt. Wo die Escorte zu stark ist, sucht man einen Theil — den werthvollsten oder exponirtsten — zu gewinnen und fährt ihn rasch ab. Dies wird eben am besten beim Passiren eines Defilees glücken, wo die Escorte in der freien Bewegung gehindert ist. Ein öfteres Beunruhigen führt zuweilen auch zum Ziele, es verzögert den Marsch und dann gelingt es, an einer passenden Stelle mit raschem Angriffe, was sich nicht erobern und fortschaffen läßt, wenigstens zu ruiniren.

Wassertransporte auf Flüssen und Canälen gewähren der Escorte einen leichtern Dienst, sie braucht das Terrain nur auf einer Seite frei zu halten und die andere durch Patrouillen abzusuchen, welche mit Kähnen übergesetzt und vor einem stärkern Feinde zurückgeholt werden. Einige Deckungsmannschaften sind auf den Fahrzeugen mitzugeben, welche letztere gegen die feindliche Seite durch Sandsäcke u. s. w. geblendet werden. Die Gefahr liegt besonders an den Uebergangspunkten, diese werden von der Escorte besetzt und gesichert, während der Convoi vorbeischifft.

Digitized by Google

Das Gefecht, wenn der Feind angreift, wird von beiden Seiten Feuergefecht sein. Wo die Strombahn dem feindlichen Ufer näher ist, sucht der Angreifer die Kähne durch Schüsse zum Anlegen zu zwingen, oder wenigstens zu beschädigen, wenn das nicht gelingt. Der Vertheidiger richtet sein Feuer auf ihn, um ihn vom Ufer zu vertreiben, und wenn er den Transport nicht retten kann, versenkt er ihn lieber selbst.

§. 10. Fouragirungen und Requisitionen.

Innerhalb der eigenen Stellung, wo man vor dem Feinde sicher ist, beschränken sich die Maaßregeln bei Fouragirungen und Requisitionen auf die Erreichung des unmittelbaren Zweckes und sind oft executiver Natur gegen widerspenstige Einwohner oder Behörden.

Außerhalb der Vorposten ist zur Deckung derselben ein Detachement nothwendig.

Fouragirungen werden entweder auf den Feldern (grüne Four.) oder in den Ortschaften (trockene Four.) vorgenommen. Zu dem Geschäft selbst werden sehr zuverlässige Leute commandirt, immer, wenn es irgend möglich ist, muß die Mitwirkung der Behörden in Anspruch genommen und nur im Nothfall die Selbstrequisition den Leuten überlassen werden, wobei alles Verwüsten oder andere Excesse mit äußerster Strenge zu verhüten sind.

Das zur Deckung bestimmte Detachement marschirt mit den gewöhnlichen Sicherheitsmaaßregeln voran, rückt in den Ort ein und hält dort durch Commandirte alle Eingänge während der Requisition oder Fouragirung besetzt — Niemand wird herausgelassen. Der Haupttrupp stellt sich wie eine Feldwache in angemessener Entfernung vor dem Orte auf, setzt Posten aus und hält den Feind, wenn er angreifen sollte, wo möglich auf, bis wenigstens die schon beladenen Wagen abgeschickt sind.

Beim Rückmarsch bleiben Feldwache und Posten noch eine Weile stehen, um den Fourageurs oder Wagen Vorsprung zu gönnen und folgen dann als Arrièrgarde.

§. 11. Durchschlagen abgeschnittener Detachements.

Zum Durchschlagen wird sich eine Truppe stets in Colonne mit schmaler Front formiren und sich dann überraschend auf einen schwachen Punkt des Feindes stürzen. Diejenige Abtheilung,

Digitized by Google

welche am wenigſten gelitten hat oder die zuverläſſigſte iſt, nimmt die Tete. Infanterie giebt eine Salve und macht ſich dann mit dem Bajonnett freie Bahn im Lauf, Alles dicht folgend. Cavallerie fällt in ſtarke Gangart und jagt unaufhaltſam durch. Ueberall wird die blanke Waffe das Beſte thun. Gemiſchte Detachements können ſich auch waffenweis trennen, nur die Artillerie bleibt bei der Infanterie. Wenn ſie aber frei ſind, müſſen ſie ſich zu gegenſeitiger Unterſtützung bald wieder vereinigen.

Das Durchſchlagen iſt nur ſchwierig im wirkſamen feindlichen Artilleriefeuer, ſonſt gelingt es einer entſchloſſenen Truppe in der Regel, mit verhältnißmäßig geringem Verluſte.

Digitized by Google

5. Begriff des Partheigänger-Krieges.

Partheigänger heißen die Anführer selbstständiger Streifcorps, welche von der Armee getrennt sind, und dem Feinde möglichsten Abbruch thun, der Partheigänger-Krieg bezeichnet die Unternehmungen solcher Corps.

Gewöhnlich liegt ihr Wirkungskreis außerhalb der Operationslinien der eigenen Armee im Rücken und in den Flanken des Feindes. Den Raum, welchen die Verbindungslinien des Feindes zu seinen Hülfsquellen durchschneiden, machen die Partheigänger unsicher, hier heben sie Transporte auf, schneiden Zufuhr ab, nehmen Kriegskassen, fangen Depeschen auf, befreien Gefangene und suchen sich unermüdlich neue Unternehmungen, durch welche sie dem Feinde empfindlichen Schaden thun und in dieser Beziehung, weil es auf seinen Communicationen geschieht, auch strategisch einwirken können.

Der Partheigänger muß alle persönlichen Eigenschaften haben, welche die Natur seiner eigenthümlichen Kriegführung fordert, denn er ist ganz auf sich selbst gewiesen, seine Truppen müssen gewandt, verwegen, im Felddienste wohl erfahren, allen Beschwerden gewachsen sein. Kleinere Streifcorps bestehen gewöhnlich nur aus Cavallerie; im Gebirge und stark bedeckten Terrain ist allerdings Infanterie vortheilhafter, größere Partheien haben alle Waffen.

Die Bewegungen und Märsche geschehen schnell und heimlich. Das Element des Partheigängers ist überhaupt Bewegung, in ihr findet er zugleich seine Sicherheit. Selten verweilt er lange auf einem Schauplatze, noch seltener nimmt er

Digitized by Google

seine Rasten wiederholt an derselben Stelle, auch wenn sie ganz sicher scheint. Im befreundeten Lande, wo ihn die Einwohner mit Nachrichten versehen und vor Gefahr warnen, kann er wohl in abgelegenen Orten Quartier nehmen, in Feindesland aber muß er heimliche Schlupfwinkel suchen und sich durch Posten und Patrouillen decken. Seine Gefechte sind meist Ueberraschungsgefechte und immer für einen bestimmten Zweck.

Digitized by Google

Anhang.

In vorstehenden Blättern hat nach ihrer eigentlichen Bestimmung Manches keine Aufnahme finden können, was für den erweiterten Gebrauch derselben nützlich gewesen wäre. Der Verfasser mußte sich aber beschränken, besonders in Gegenständen materiellen und technischen Details, so wie der eigentlichen Dienstinstruction. Viel taktische Leistungen sind auch in die Disciplin der Fortification übergegangen, aber die Waffenhandlung im Festungskriege hängt zu sehr mit dem Anfang und Fortgang der Belagerungs-Arbeiten und den Gegenanstalten der Vertheidigung zusammen, so daß sich selbst der Vorpostendienst bei demselben nicht wohl getrennt davon abhandeln läßt. Nur im Feldkriege können die taktischen Verhältnisse beim Kampfe um Verschanzungen für sich dargestellt werden und dürften hier noch eine Stelle finden, weil die Wichtigkeit der letztern in neuerer Zeit mehr und mehr erkannt wird, so daß jeder Officier sie nicht allein zu bauen, sondern auch zu vertheidigen und anzugreifen wissen muß.

Kampf um Schanzen.

In keinem Ortsgefechte ist die Vertheidigung so im Uebergewicht, als beim Kampfe um gut angelegte Schanzen. Wird sie richtig geleitet und von tüchtigen Truppen ausgeführt, so ist für den Angriff nur geringe Aussicht zum Erfolge.

Besetzung und Vertheidigung. Der Befehlshaber der Truppen muß eine genaue Kenntniß von dem umliegenden Terrain und der Beschaffenheit der Schanze haben, sie ist all' seinen Officieren nothwendig. Sicherheitsmaaßregeln gewohnter Art werden getroffen, um das Werk gegen Ueberfälle, besonders des Nachts, zu schützen. Gegen den offenen Angriff ist eine Dispo-

Digitized by Google

sition mit bestimmter Eintheilung der Truppen zu entwerfen, für Munitionsbehälter und Lebensmittel zu sorgen.

Die Infanterie hat die Linien der Brustwehr mit Schützen zu besetzen, die Intervallen der Schützenrotten werden nicht größer, als 2 Schritt genommen, damit ein dichtes Feuer entsteht. Hinter den Schützen stehen die Soutiens, gedeckt durch das Defilement der Schanze. Die Reserve muß wenigstens ⅓ des Ganzen stark sein, sie kann am Tage, wenn kein Angriff zu erwarten ist, außerhalb in der Nähe der Kehle (bei offenen Werken) lagern, und auch im Gefecht, wenn eine Ueberfüllung des innern Raumes zu befürchten wäre, ist sie hinter der (offenen) Schanze aufzustellen, sonst aber steht sie im Innern. Sie hat das Redut (Blockhaus), wenn ein solches vorhanden ist, mit entsprechender Mannschaft zu besetzen.

So lange der Feind noch außer Gewehrschußweite ist, betreten die Schützen das Bankett nicht.

Die Geschütze feuern besser über Bank, als durch Scharten, welche die Brustwehr schwächen würden. Wagen und Protzen werden nicht gern in der Schanze behalten. In einen Geschützkampf darf sich die Artillerie des Vertheidigers nicht einlassen, sie wird daher zurückgezogen, wenn der Feind die seinige aufgeführt hat, sobald aber die Sturmcolonnen in den Kugelbereich kommen, werden die Geschütze wieder vorgebracht und feuern lebhaft auf dieselben. Shrapnells sind hier nicht wirksam, das Kartätschfeuer beginnt, sobald es Erfolg verspricht.

Wenn die feindliche Infanterie auf Gewehrschußweite herangekommen ist, besteigen die Schützen in der Schanze das Bankett, die besten in erster Linie, ihre Secundanten können laden. Es wird ein dichtes, wohlgezieltes Feuer eröffnet, das besonders auf die Officiere, dann aber auch auf die Pioniere oder Arbeiter, welche den feindlichen Schützen folgen werden, zu richten ist. Die Krone der Brustwehr dient zum Auflegen.

Erreicht der Feind den Graben und steigt hinab, so kann dieser durch Rollgranaten (und Minen) vertheidigt werden. Eh' die Hauptcolonne am jenseitigen Rand erscheint, mögen die Schützen die Krone besteigen und auf die zum Sturm sich sammelnden Feinde im Graben feuern. Die Geschütze sind unterdessen zurückgezogen worden.

Hat der Feind den Graben genommen und beginnt den

Digitized by Google

Sturm, wobei er sein Feuer einstellen muß, so erhält er noch eine Salve und nach Umständen andere Zerstörungsmittel entgegengeschleudert, dann treten die Soutiens geschlossen mit dem Bajonnett ein, um ihn, wenn er, vom Erklettern in Unordnung gerathen, oben ankommt, wieder hinabzuwerfen. So wirksam das Feuer ist, um einen feindlichen Angriff zu schwächen, wird es ihn doch, wenn er ernstlich und mit Nachdruck ausgeführt wird, nicht abhalten; nur das Bajonnett vermag es, ihn wieder zurückzuwerfen — im persönlichen Kampfe, der hier immer mit großer Erbitterung geführt wird, liegt beim Schanzengefecht mehr noch als anderswo die Entscheidung. Sie ist aber meist dem Vertheidiger günstig.

Die Reserve steht in Bereitschaft, den Punkten, wo der Feind einzeln eindringt, Hülfe zu senden, er darf nicht Zeit gewinnen, sich in größerer Zahl zu sammeln.

Wenn der Angriff abgeschlagen ist, so feuern die Schützen wieder lebhaft nach, die Geschütze werden schnell vorgebracht, um den Rückzug jenseit des Grabens mit Kartätschen zu beschießen. Ausfälle aus der Schanze dürfen nicht unternommen werden. Dies ist der

Cavallerie von außerhalb zu überlassen, welche auch schon in der Einleitung des Gefechts günstige Momente wahrzunehmen hat.

Gewöhnlich folgt dem ersten Angriffe, wenn er abgeschlagen ist, schnell ein zweiter, die Besatzung muß darauf gefaßt sein und die Zwischenzeit zur Herstellung von Beschädigungen der Brustwehr u. s. w. benutzen.

Wenn der Feind aber mit Uebermacht in die Schanze eingedrungen ist, macht die Reserve einen geschlossenen Angriff auf ihn; gelingt dieser nicht, so folgt der Kampf um das Reduit, oder es wird, wenn ein solches fehlt, die Schanze verlassen — bei offenen Werken feuern dann die zurückgezogenen Geschütze durch die Kehle mit Kartätschen hinein, worauf es einem neuen Angriffe leicht wird, den Feind wieder ganz herauszuwerfen.

Angriff. Wenn es nicht gelingt, durch Ueberfall — am besten des Nachts — sich einer Schanze zu bemächtigen, so wird der offene Angriff eingeleitet. Eine gehörige Recognoscirung des Terrains und der Beschaffenheit der Schanze geht, wie bei allen Ortsgefechten, der Disposition voran. Wenn eine offene Schanze

Digitized by Google

durch eine Abtheilung zu umgehen und im Rücken anzugreifen ist, so wird der Frontal-Angriff sehr erleichtert.

Geschütze suchen die Linien zu enfiliren und das Vorrücken der Colonnen zu erleichtern; gegen lange Linien werden Shrapnells gebraucht, gegen das Innere Granaten mit dem hohen Bogenwurf. Kleine Schanzen, wo kein Scheinangriff möglich ist, werden nur von einer Colonne angegriffen, an deren Tete sich Pioniere oder Leute mit Werkzeug, Faschinen, Schanzkörben u. s. w. befinden. Das Vorrücken geschieht, von einer dichten Schützenlinie gedeckt, mit Entschlossenheit, unter dem Schutze der Cavallerie und leichter Geschütze, gegen ein feindliches Vorbrechen. Ein ausspringender Winkel wird zum Angriffspunkte gewählt Am Rande des Grabens werden die Hindernisse weggeräumt, dann springen die Schützen, wenn er nicht tief ist, mit Hülfe der Gewehre hinein; ist er dagegen zu tief, so muß er von den Pionieren gangbar gemacht werden. Nun folgt das Erklettern der Brustwehr im Sturme (wobei eine vorhandene Berme vortheilhaft sein kann) und oben der Bajonnettkampf, welcher durch die schnell nachrückende Colonne zur Entscheidung gebracht wird.

Bei abgeschlagenem Angriff ist der Rückzug mit Ordnung zu nehmen und ein etwaiger Ausfall durch Cavallerie und Artillerie der Reserve zurückzuwerfen. Eine erstürmte Schanze aber wird besetzt und, wenn sie wichtig ist, behauptet, sonst zerstört.

Druck von Trowitzsch und Sohn in Berlin.

Digitized by Google

Digitized by Google

Berichtigungen,

die Heeres-Organisation betreffend.

S. 6. Das Büreau des Kriegsministers heißt gegenwärtig Central-Abtheilung. — Letzte Zeile: st. 3: 4.

S. 7. Die Abtheilung für die Marine bildet die 4te Abtheilung des Allgem. Kriegs-Departements. Selbstständige Abtheilungen sind also nur: die Abtheilung für die persönlichen Angelegenheiten (unter ihr die Geheime Kriegs-Kanzlei), die Abtheilung für das Invalidenwesen und die Abtheilung für die Remonte-Angelegenheiten.

Zur Marine gehört noch das Matrosen-Corps.

S. 7. Z. 5. v. u. lies: Departements-Prüfungs-Commission, und st. Ausrüstung: Bekleidung.

S. 8. Z. 9. lies: Brigade-Commandeuren der Infanterie.

S. 8. Z. 15. st. Stabsofficier lies: Officier, st. bildet: bilden.

S. 9. Z. 12. hinter Reserve-Bataillon: (excl. Garde).

Z. 18. st. zum lies: incl.

Z. 33. st. Reserve-Landwehr-Escadrons lies: Escadrons der Reserve-Landwehr-Bataillone.

S. 10. Für Luxemburg, Mainz und Saarlouis besteht noch eine combinirte Festungs-Artillerie-Abth.

S. 11. st. Remonte-Inspection lies: Abtheilung für die Remonte-Angelegenheiten.

Digitized by Google

Digitized by Google

Digitized by Google

Digitized by Google

HW 2KL3 Q

Digitized by Google

Digitized by Google